AVANCES DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN
+ PROJECT ZERO V + PROJECT X ZONE 2 + FINAL FANTASY EXPLORERS

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

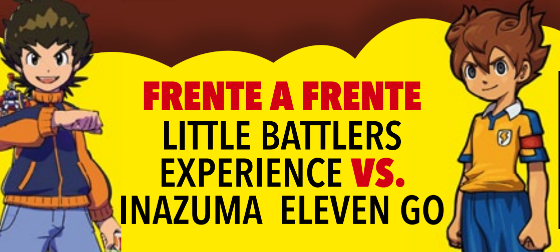
Nintendo®

Nº 277

Pokémon Rubí Omega Zafiro Alfa
¡Las estrategias de los campeones del mundo!

Welcome to Animal Crossing Happy Home Designer

¡Decora tu vida animal en 3DS!



FRENTE A FRENTE
LITTLE BATTLERS EXPERIENCE VS. INAZUMA ELEVEN GO

SUPER MARIO MAKER
Lee el **análisis** definitivo ¡y **gana gorras y juegos** para Wii U!







HAPPY HOME DESIGNER

LA DIVERSIÓN ESTÁ EN LOS DETALLES



TU TRABAJO

CREA CASAS ESPECTACULARES
HASTA EL MÍNIMO DETALLE
POR DENTRO Y POR FUERA





TU PUEBLO

DISEÑA
EDIFICIOS PÚBLICOS:
AULAS, RESTAURANTES,
TIENDAS, HOSPITALES...



TUS VECINOS

HAZTE CON CIENTOS DE
VECINOS Y ASÍGNALES
UN PAPEL EN TU ALDEA









EDICIÓN ESTÁNDAR





PACK ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER + LECTOR/GRABADOR NFC

ABRE TU NINTENDO 3DS
O NINTENDO 2DS
AL UNIVERSO amiibo









YA PUEDES RESERVAR EL JUEGO Y LLEVARTE GRATIS UN SOBRE CON TRES TARJETAS AMIIBO*
* Las tarjetas que contiene son aleatorias
Las imágenes de las tarjetas mostradas son solo de referencia.
DISPONIBLE EN:
AMAZON • BLADE CENTER • CANAL OCIO •
EL CORTE INGLÉS • FNAC • GAME • HIPERCOR • MEDIA MARKT •
TOYS 'R' US • TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • XTRALIFE.ES •
Unidades totales disponibles: 8.790.
Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.
© 2015 Nintendo.
PACK EDICIÓN ESPECIAL NEW NINTENDO 3DS XL + ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER PREINSTALADO
PACK EDICIÓN ESPECIAL NEW NINTENDO 3DS + ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER PREINSTALADO
CUBIERTAS PARA NEW NINTENDO 3DS
/AnimalCrossingES • @AC_Canela

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 277

Síguenos en HOBBYCONSOLAS
Tu página web donde encuentras la actualidad de los videojuegos: noticias, vídeos, reportajes...
www.hobbyconsolas.com



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Si eres usuario de Twitter, probablemente te suene el hashtag #masmadera3DS. Con él, Nintendo quiere que te enteres del impresionante catálogo de lanzamientos que su portátil va a recibir en los próximos meses: Little Battlers eXperience, Animal Crossing HHD, Zelda Tri Force Heroes, Chibi-Robo! Zip Lash!, Dragon Ball Z Extreme Butoden, Final Fantasy Explorers, Bravely Second End Layer y, en el horizonte, (crucemos los dedos para que sea en los primeros meses de 2016), un nuevo y colosal fenómeno llamado Yo-Kai Watch. Mientras, Wii U recibe Super Mario Maker, Star Fox Zero y Xenoblade, a la espera de que se concrete la llegada de Zelda y el lanzamiento de Pokkén Tournament en occidente, y a la vez que su eShop vive una gran efervescencia. Parece mentira que con tal cantidad de juegos, propios y de otros estudios, Nintendo esté desarrollando su nueva plataforma, NX. Pero es verdad. En 2016 sabremos de ella, pero hasta entonces, un consejo: no creáis rumores. Seguro que Nintendo ya se encargará de sorprendernos a su debido tiempo.



página 16 Reportaje Animal Crossing HHD: decora los hogares de los personajes de AC en este juegazo.



página 30 Análisis Super Mario Maker Puntuamos el juego que nos convierte en creadores de juegos de Mario.



página 46 Avances Dragon Ball Z Extreme Butoden, y los próximos títulos clave para 3DS y Wii U.

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Siempre quedan niveles por descubrir en Super Mario Maker.



Gustavo Acero
No quiero aguaros la fiesta, pero el boom del ladrillo empezó como Mario Maker.



Luis Galán
Veranito pasado por tinta, con tiempo para darle al Smash y al Kart.



Laura Gómez
No hay suficiente variedad de gafas de pasta en Happy Home Designer.



Samuel González
Lo que queda de 2015 y todo 2016 se lo voy dedicar a Super Mario Maker.

Suscríbete a tu revista favorita en





Disponible en **Apple Store y Google Play** para leer en iPad y Smartphones.

new Nintendo 3DS

DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

EDICIÓN LIMITADA



=



16 DE OCTUBRE

YA PUEDES RESERVARLA



©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION
©BIRD STUDIO /SHUEISHA ©2013 DRAGON BALL Z the Movie Production Committee
©BIRD STUDIO /SHUEISHA ©2015 DRAGON BALL Z the Movie Production Committee
GAMES ©2015 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.





Wii U / 3DS

La amiibomania estalla este otoño

Mira todas las figuras que llegarán de aquí a final de año.



Lector / Grabador

El **2 de octubre** sale a la venta el accesorio lector / grabador para usar los amiibo en 2DS y los antiguos modelos de 3DS. En pack con **Animal Crossing Happy Home Designer** y por separado.

Las primeras figuras amiibo llegaron a Europa **el 28 de noviembre de 2014**. Y ni siquiera Nintendo imaginaba la fiebre que iba a organizar. Su éxito ha sido arrollador, tanto por lo bonitas que son como por lo que dan de sí (una sola sirve para desbloquear contenido en muchos juegos). Y durante los próximos meses vamos a recibir muchas nuevas.

Llega Animal Crossing

La colección que inauguró el fenómeno, la de **Super Smash Bros.**, recibirá 8 nuevas figuras de aquí al 20 de noviembre, día en el que llegará la figura de Falco. Y este mismo año, aunque aún sin fecha concreta, recibiremos las 8 primeras figuras de la esperadísima **serie Animal Crossing**: Canela, Candrés, Tom Nook, Pili, Nuria, Al, Paca y Totakeke. Estas figuras serán compatibles con el party game de Wii U **Animal Crossing amiibo Festival**, que llegará también este mismo año, y con **Animal Crossing Happy Home Designer** de 3DS (entre otros juegos). Y no será la única sorpresa amiibo relacionada con Animal Crossing: el mismo



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 8 **3DS está on fire**
Un vistazo rápido a algunos de los próximos títulos para una consola que no deja de recibir juegazos.

pág 10 **Conexión con Japón**
Dragon Quest VIII ha llegado a las 3DS japonesas. ¿Hace falta decir algo más?



¡El amiibo de Shovel Knight! Estará a la venta el 27 de noviembre y desbloqueará contenidos en las versiones 3DS y Wii U del juego.



Y el de Chibi-Robo llegará en pack con Chibi-Robo! Zip Lash para 3DS, el 6 noviembre. Tanto juego como figura se venderán también por separado.

El amiibo Mega Yoshi de lana verde llega el 27 de noviembre. Forma parte de la colección Yoshi's Woolly World, y puedes usarlo en un montón de juegos más.









La colección de Animal Crossing se pondrá a la venta este mismo año. A tiempo para que los uses en AC amiibo Festival de Wii U y Happy Home Designer de 3DS.

SHOVEL KNIGHT SERÁ EL PRIMER AMIIBO FABRICADO POR OTRA COMPAÑÍA CON LICENCIA Y SUPERVISIÓN DE NINTENDO

día que sale Animal Crossing HHD, el 3 de octubre, se lanzan las **tarjetas amiibo Animal Crossing serie 1** y el álbum para coleccionarlas.

Sorpresazas amiibo

Para cerrar este festival, quedan el amiibo **Mario** de colores clásicos (a la venta el 11 de septiembre, en solitario, en la edición especial de Super Mario Maker y en el Super Mario Maker Wii U Premium Pack que incluye la consola), y el amiibo Mario (colores modernos), el 23 de octubre. Y toma nota: Nintendo lanzará el 27 de noviembre el amiibo **Mega Yoshi Lana Verde**, por el que ya suspiran millones. Incluso una compañía va a producir su propio amiibo licenciado por Nintendo: Yacht Club prepara una figura de **Shovel Knight** también para el 27 de noviembre. ¡Ojalá otras desarrolladoras imiten la idea pronto!

Colección Smash Bros.

El 25 de septiembre estarán disponibles Karateka Mii, Espadachín Mii, Tiradora Mii, Dúo Duck Hunt, R.O.B. y Mr. Game & Watch. El 23 de octubre llegará Mewtwo, y el 20 de noviembre, Falco. Ya solo quedan Lucas, Ryu y Roy para completar la colección...





LANZAMIENTOS A TODO RITMO

#masmadera3DS

Es el hashtag de Twitter para hablar del aluvión de juegos de 3DS en los próximos meses. Como estos...



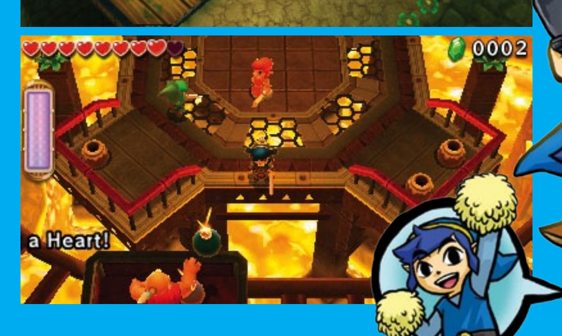
Trailers

Zelda Tri Force Heroes

Juega junto a tus amigos al Zelda más especial del mundo.

Tres Link, en lugar de uno, serán los protas del juego que te retará a superar en compañía las mazmorras más ingeniosas. Hasta podréis subiros uno encima de otro para llegar a zonas elevadas, activar interruptores, conseguir objetos... Además, podréis disfrazaros con multitud de trajes que os dotarán de diferentes habilidades. Y, si quieres jugar en solitario, no te preocupes: podrás alquilar "muñecos" para completar tu equipo de tres y disfrutar de la aventura con más magia del año... ¡pues sale el 23 de octubre!





PRONTO, PARA TU 3DS



2016

YO-KAI WATCH

¡De los creadores de Inazuma!

El juego de moda en Japón: detecta espíritus con tu reloj mágico, reclútalos, entrénalos y forma un equipo para enfrentarte a otros seres espectrales.



16 NOV.

Chibi-Robo! Zip Lash

Plataformas con enchufe.

Chibi-Robo se enfrenta a un plataformas 2D en el que su mejor herramienta será el enchufe que lleva en su metálico trasero.



2016

Pokémon Megamundo Misterioso

4 bolas de colores... y letales.

Viaja al mundo de los Pokémon... ¡y conviértete en uno de ellos! Podrás hacerte amigo de otros Pokémon para explorar mazmorras llenas de tesoros.



2016

Bravely Second End Layer

Rol con pedigrí.

La secuela de Bravely Default. Agnès ha sido secuestrada y Yew debe formar un equipo para rescatarla.



ORGANIZA:







Abierto al Público: de 10 a 20h. **1 de octubre, sólo profesionales y entradas V.I.P.**

#weAREgamers

TE ESPERAMOS EN LA GRAN FERIA DEL VIDEOJUEGO

PROMUEVE:



COLABORA:



Entradas a la venta en: www.madridgamesweek.com
Taquillas de Feria de Madrid durante los días del evento
y tiendas **GAME**



Conexión con Japon

Qué envidia nos dan los japoneses, que en estos momentos están disfrutando de Dragon Quest VIII en sus 3DS... Por otra parte, ¡Capcom ha anunciado la sexta entrega principal de Ace Attorney!



¡Ace Attorney 6 anunciado!

Aunque aún no sabemos si veremos por aquí el spin-off The Great Ace Attorney, Capcom ya ha anunciado la próxima entrega de la rama principal... ¡y en esta ocasión ha confirmado desde el principio que este juego sí llegará a Occidente! Transcurrirá tras los acontecimientos de Dual Destinies, y Phoenix Wright visitará un misterioso país lejos de su hogar, donde conocerá a muchos personajes nuevos y se verá envuelto en cierto caso. Sin embargo, la justicia en ese país tendrá algunas diferencias a las que deberá adaptarse, lo cual será la excusa para que el juego introduzca nuevas mecánicas aún por detallar en los juicios. Estamos deseando jugarlo y nos alegramos de saber que llegará aquí, pero esperamos que Capcom no se olvide de traernos también The Great Ace Attorney.



Monster Hunter Stories, en 3DS

Los japoneses pronto recibirán Monster Hunter X, que dará un paso más en la jugabilidad tradicional de la saga, pero el año que viene (al menos en Japón) saldrá un juego muy diferente. Con Monster Hunter Stories (también para 3DS), Capcom quiere ofrecer una forma distinta de disfrutar del universo Monster Hunter: en lugar de un cazador, nuestro protagonista será un joven jinete que ha entrenado para domesticar a los monstruos y cabalgar sobre ellos. Podremos reclutar a muchos monstruos emblemáticos de la saga y luchar con ellos en combates por turnos, un poco al estilo Pokémon; además, el juego se centrará mucho más en el aspecto argumental, con numerosos diálogos y personajes secundarios. Por otra parte, el tono será más desenfadado y apto para públicos de todas las edades. Su lanzamiento en Europa aún no está confirmado.



BREVES...

Una tienda dedicada a Dragon Quest en Tokio

Desde el 22 de agosto y por tiempo limitado, una tienda de la cadena Lawson se ha transformado en un establecimiento inspirado por la saga de Square Enix y con una decoración en forma de castillo, con motivo del lanzamiento de Dragon Quest VIII para 3DS. En su interior se vende merchandising exclusivo como tazas y toallas, y los empleados llevan delantales con rostros de limos.

Lost Reavers, ya en beta

La beta de Lost Reavers para Wii U (anteriormente conocido como Project Treasure) ha tenido lugar la primera semana de septiembre, en la que usuarios japoneses han podido probar en sus consolas esta primera versión del juego. Se trata de un juego de acción multijugador online free-to-play de Bandai Namco, producido por Katsuhiro Harada (Tekken).

Yo-Kai Watch y Just Dance se unen

Ubisoft y Level-5 están colaborando en un crossover de lo más peculiar para Wii U: un Just Dance para bailar con la música y los personajes de Yo-Kai Watch. Se llamará Yo-kai Watch Dance: Just Dance Special Version, y se espera para 2016 en Japón. Quién sabe si llegará a Occidente algún día.









EL LANZAMIENTO DEL MES

Dragon Quest VIII

El mejor Dragon Quest, ahora portátil y con extras.

Uno de los mejores juegos de rol de la historia llega por primera vez a una consola de Nintendo. Hace ya más de una década, Square Enix confió el desarrollo de este título a un pequeño estudio que creó una obra maestra: Level-5 (que posteriormente haría también la novena entrega para DS y crearía sagas propias como Profesor Layton e Inazuma Eleven). Salió para PlayStation 2, y llegó aquí con el subtítulo El Periplo del Rey Maldito.

Su gran mundo, sus atractivos gráficos cel-shading y su inolvidable banda sonora tocaron el corazón de muchos. Esta versión para 3DS es aún mejor, ya que añade personajes jugables, una mazmorra y un nuevo final alternativo, entre otras mejoras. Hace un par de meses, Yuji Horii (creador de la saga) dio a entender que tanto el VII como el VIII llegarían a Occidente, pero desde entonces aún no ha habido ninguna confirmación oficial.



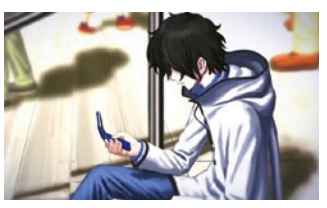
Lanzamiento en Japón: 27 de agosto

YA EN JAPÓN

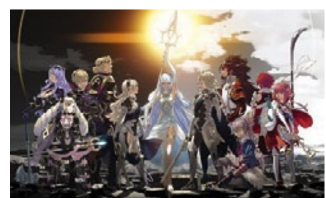
Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Xenoblade Chronicles X (Wii U) Monolith Soft
Fecha europea: **4 de diciembre**



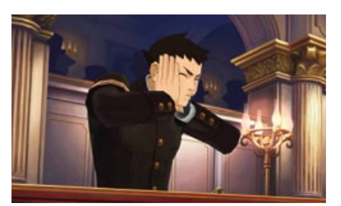
Devil Survivor 2 Record Breaker (3DS) Atlus
Fecha europea: **30 de octubre**



Fire Emblem Fates
(3DS) Intelligent Systems
Fecha europea: **2016**



Bravely Second End Layer (3DS) Square Enix
Fecha europea: **2016**



The Great Ace Attorney
(3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Monster Hunter X** (3DS)
Compañía: **Capcom**



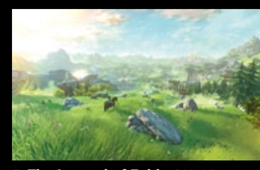
2. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



3. **7th Dragon III Code: VFD** (3DS)
Compañía: **Sega**



4. **Yo-Kai Watch 3** (3DS)
Compañía: **Level-5**



5. **The Legend of Zelda** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



Primer contacto

Star Fox Zero

El 20 de noviembre volveremos a viajar al sistema Lylat para vivir la aventura espacial más esperada del año junto al equipo Star Fox.

1 Lylat en guerra

Parece que el juego no contará una historia nueva, sino que volverá a narrar el intento del **equipo Star Fox** de impedir que el Sistema Lylat caiga en manos de **Andross**. El desarrollo, eso sí, será totalmente original.

2 Control galáctico

Pilotaremos la nave con los stick y mirando a la tele, pero en **la pantalla del mando** habrá una vista desde la cabina y, moviéndolo, **apuntaremos** con libertad en cualquier dirección.

GRACIAS AL WII U GAMEPAD VAMOS A VIVIR UNA EXPERIENCIA NUNCA VISTA DE PILOTAJE ESPACIAL. TE SENTIRÁS EN LA CABINA DEL PILOTO CON LIBERTAD TOTAL DE DISPARO



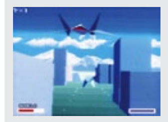
3
Más vehículos

Además del Arwing, volverá el tanque **Landmaster**, que ahora tendrá mayor tiempo de vuelo, y debutará el **Gyrowing**, una nave tipo dron desde la que podremos lanzar un pequeño robot explorador.

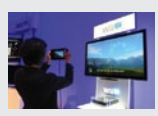
4
Transformación

Además, en las zonas de vuelo libre y en los interiores el Arwing tendrá una **transformación en walker**, vehículo de dos patas que nos permitirá ejecutar las misiones con más precisión.

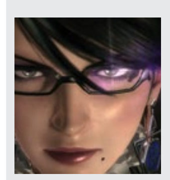
4Detalles



El Star Fox original (SNES, 1993) se llamó Star Wing en Europa. Tenía gráficos poligonales, un hito por entonces. No incluía zonas de vuelo libre, pero era un arcade sobresaliente.



Star Fox Zero ha sido el gran proyecto de Miyamoto desde que acabó Pikmin 3 en 2013. Es el productor, y se ha esforzado en que el juego exprima las posibilidades jugables del Wii U Gamepad.



Del desarrollo se encargan el estudio Nintendo EAD Nº5. y Platinum Games, los creadores del Bayonetta. De hecho, Bayonetta 2 incluía como secreto la posibilidad de jugar uno de sus niveles aéreos con el Arwing.



Nintendo no ha anunciado una serie amiibo de Star Fox, pero sí será compatible con figuras ya existentes, aunque aún no sabemos cómo.

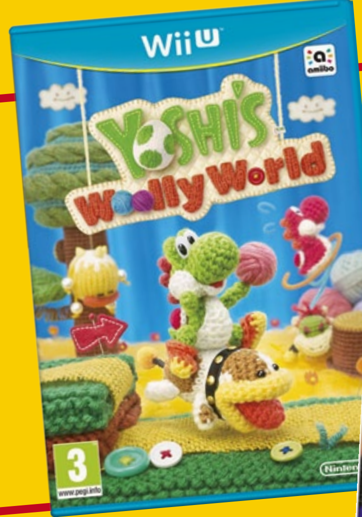
CONCURSO DOBLE

SUPER MARIO MAKER™

Nintendo y la Revista Oficial celebramos el lanzamiento de Super Mario Maker y el 30 aniversario de Super Mario Bros. con dos concursos alucinantes.

Concurso Twitter

¡Crea un nivel de Super Mario Maker y gana 3 lotes de juegos Yoshi's Woolly World **y** Splatoon!





Como participar:

- **Crea** tu nivel de Super Mario Maker.
- **Publica un tuit** con el hashtag #supermariomakermola, con tu apodo de **usuario** de Miiverse y el **nombre** y la **id del nivel**.
- **Tuit de ejemplo:** #supermariomakermola RON Ley Koopa 3F24-0000-000F-4808
- ¡**Participarás automáticamente** en el sorteo!



Participación abierta en los dos concursos

© 1985 - 2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.



hasta el día 16 de octubre



EL 2 DE OCTUBRE vuelve Animal Crossing, aunque esta vez en forma de un spin-off que se juega de una manera diferente pero que tiene el mismo espíritu: vivir una segunda vida en un mundo muy mono mientras haces felices a un montón de animales antropomórficos con mucha personalidad.

NINTENDO
NINTENDO 3DS
SIMULACIÓN

No son pocos los fans de Animal Crossing que recibieron con algo de frialdad el anuncio de **Happy Home Designer**, una nueva encarnación de la saga que no gira en torno a la vida en un pueblecito sino que lo hace alrededor de una inmobiliaria en la que trabajas como diseñador. Estos escépticos se llevarán una gratísima sorpresa al comprobar que este spin-off es **una apuesta muy completa** y que entretiene tanto como el juego 'normal'. Tu labor como nuevo empleado de la **Inmobiliaria Nook** - sí, ese Nook - será conseguir que todos los clientes queden satisfechos con sus nuevos hogares, algo que suena sencillo, pero que no lo es.

El cliente manda

Tu compañera **Nuria** te pondrá a decorar casas desde el primer momento y te explicará las nociones más básicas: cómo se coloca algo, cómo se puede mover, todos los tipos de objetos que tienes...







CADA CASA, UN MUNDO

Trabajar como diseñador de interiores no es nada fácil, porque muchas veces tienes que tragarte tu gusto para hacer lo que el cliente te pide, pero al final, cuando este te dice lo feliz que está, todo el esfuerzo merece la pena.





Nuria lo ve todo de color de rosa, de ahí que su casa nos resulte excesiva, pero el cliente manda.



Algunos clientes tienen objetos propios que tendrás que meter sí o sí en su nueva casa.



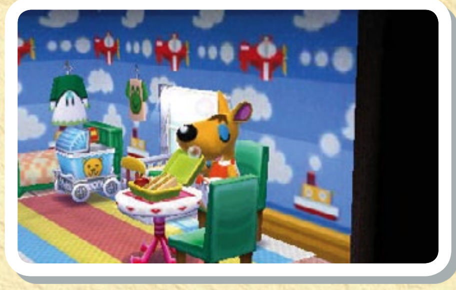
Cada cliente será muy franco con lo que quiere para su casa, así que estate atento a ello.



Al acabar con un diseño, aprenderás una nueva emoción que luego podrás usar libremente.



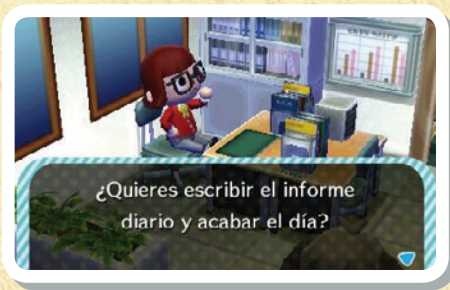
No hay nada como un cliente satisfecho, pero no te olvides de volverlos a visitar.



Es habitual que un cliente te pida que redecores su casa de nuevo pasado un tiempo.



Encontrar nuevos clientes es tan fácil como darse una vuelta y mirar qué necesita cada uno.



Y al acabar tu jornada, no te olvides de hacer tu informe diario para guardar la partida.

HAY MUCHOS ÍTEMS A TU DISPOSICIÓN PARA CREAR CASAS ÚNICAS, AUNQUE LO MÁS IMPORTANTE SIEMPRE ES SABER COMBINARLOS BIEN

Sin embargo, explicar cómo dejar **una casa bonita** es algo que tendremos que aprender nosotros mismos. Y a esto hay que sumar que los clientes son unos sibaritas: quieren casas temáticas además de bonitas, y contentarles no resulta siempre fácil. Por fortuna, casi todos son muy trasparentes y te dejarán ver **corazoncitos** sobre sus cabezas cuando algo les llegue al alma. Como el espacio es limitado, distribuir las estancias es un pequeño reto, sobre todo si quieres meter en una sola estancia baño, cocina y dormitorio sin que eso parezca algo horrendo; pero cuando lo consigues y al cliente le gusta, sabrás que ha merecido la pena.

Labores públicas

Tu jornada laboral no solo implica decorar casitas de vecinos. A veces, tendrás que trabajar para el ayuntamiento, cuya representante es ni más ni menos que la adorable **Canela**. Bajo sus órdenes, tendrás que diseñar una **escuela**, con su fachada y todo; y a medida que avanes en tus labores, podrás trabajar con otros edificios. Ahora bien, nunca deberás perder de vista tu trabajo diario: buscar nuevos clientes por el pueblo o usando las tarjetas amiibo que se venderán por separado. Aunque suene a



LAS TARJETAS AMIIBO

Aunque no son obligatorias, las tarjetas amiibo te permiten encontrar clientes únicos. Podrás diseñar sus casas y compartirlas con amigos usando los datos de la tarjeta. Son como amiibo en 2D.







Cada cliente tiene unos gustos muy concretos, así que tendrás que conocerlos bien para diseñar sus casas.

TODAS LAS EDICIONES

Hay muchas formas de hacerse con Animal Crossing Happy Home Designer. Además del juego de toda la vida, es posible comprar consolas únicas que traen el juego instalado y también comprar un pack que incluye el juego y el lector NFC de Nintendo 3DS que permite leer las tarjetas amiibo.



New Nintendo 3DS XL. Consola blanca con un diseño único, el juego digital y una tarjeta amiibo especial.



New Nintendo 3DS. Incluye una New Nintendo 3DS de color blanco, con el juego en formato digital, un set de cubiertas para la consola y una tarjeta amiibo especial.



Receptor NFC. Este pack trae la versión física Animal Crossing: Happy Home Designer, el lector/grabador de NFC de Nintendo 3DS y una tarjeta amiibo especial.









LOS EDIFICIOS PÚBLICOS

El Ayuntamiento siempre ha sido una pieza fundamental en todos los Animal Crossing, y en Happy Home Designer no iba a ser menos. A través de Canela, recibirás distintos contratos públicos para levantar y diseñar edificios nuevos. El primero de todos es una nueva escuela.



La fachada es muy importante y podrás elegir entre varios diseños. Nosotros hemos apostado por un rosa apagado bien bonito y fácil de limpiar.



La escuela es más grande que una casa estándar, por lo que decorarla lleva algo más de tiempo. Tú a tu ritmo.



Canela siempre sabe cómo montar un buen espectáculo, y la inauguración de una escuela no iba a ser menos.



La escuela es uno de tus primeros encargos para el ayuntamiento. Diseñarás un aula a tu gusto, aunque mínimo tendrás que poner cuatro pupitres y una mesa de profesor.



poco, esto es tarea suficiente para estar ocupado durante horas, sobre todo si eres muy exigente con tus diseños y quieres hacer siempre cosas únicas en cada hogar. Como el repertorio de ítems para decorar no para nunca de crecer, conseguir **una casa diferente de la anterior** no es muy complicado, así que tranquilo, que no tendrás que romperte los sesos a la hora de contentar a ese señor que quiere un hogar ambientado en el Japón más tradicional del mundo.

Todo es muy mono

Al final, Animal Crossing Happy Home Designer es **una experiencia diferente** y más inmediata de la que propone la saga habitualmente, pero muy divertida y te puede tener enganchado hasta que se le acabe la batería a tu 3DS. Los fans de Canela, Tom Nook y demás animalitos pueden estar bien contentos, volveremos a verlos bien pronto e interactuaremos con ellos de una forma original y que dará para muchas, muchas horas. Lo que no ha cambiado es el mimo, el detallismo y **la comedia** que transpira cada situación del juego, ya sea escuchar a un cliente decir que su casa está 'demodé' o visitar a otro y comprobar que se ha dormido sentado en el váter. Sí, en serio.

DECORAR CASAS ES MUY DIVERTIDO, Y POCO A POCO TE VAS PICANDO Y PROBANDO NUEVOS ESTILOS, ALGO QUE MANTIENE EL JUEGO FRESCO

LOS PERSONAJES

El encanto de los animales de Animal Crossing es algo innegable. Conocerles bien, saber de qué pie cojea cada uno y vivir y trabajar a su lado es lo que hace esta saga tan especial.



TOM NOOK

Sí, Tom Nook también está en esta entrega. De hecho, es tu máximo jefe, pues es el propietario de la Inmobiliaria Nook. Ahora bien, lo que se dice trabajar, trabaja poco. Prefiere jugar al golf y enmarronarte a ti con los contratos públicos.

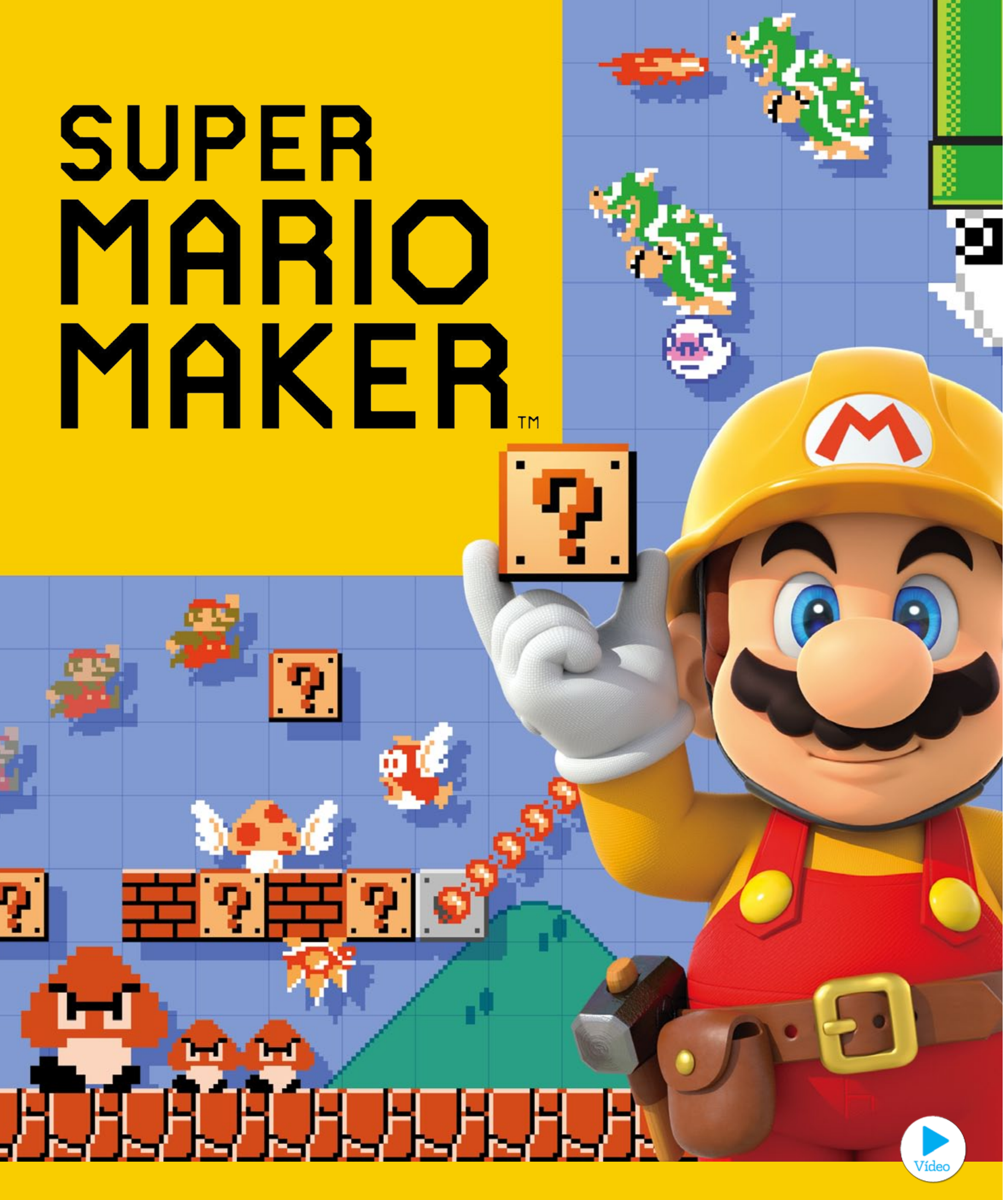
NURIA

Posiblemente, el personaje más majete de esta entrega. Te ayudará con tus primeros clientes y te irá comentando las novedades que se introducen en la inmobiliaria. Además, es tan, tan mona...



TÚ MISMO

Como siempre, podrás elegir entre ser un chico o una chica y decidirás desde el principio el aspecto de tu cara y tu peinado. Más adelante, podrás cambiar algunas partes de tu ropa, pero la chaqueta roja es una pieza obligatoria de tu uniforme de trabajo.



EL JUEGO QUE TE CONVIERTE EN CREADOR ya está aquí. Con Super Mario Maker diseñas niveles, los juegas y los compartes con millones de personas. Gracias a su editor, crear es muy fácil. Pero, para que tus niveles sean geniales, te damos unos consejos.



Jugar es la mejor manera de **aprender a crear**

JUEGA A 10 MARIOS

Este modo incluye niveles diseñados por los chicos de la propia Nintendo.
En ellos, verás que se han roto las normas de los típicos Marios y creado auténticas locuras. Pero, a la vez, son niveles que siempre se pueden superar y no presentan retos imposibles.



¡La apoteosis de Boo! Un **nivel temático**

ELIGE UN TEMA

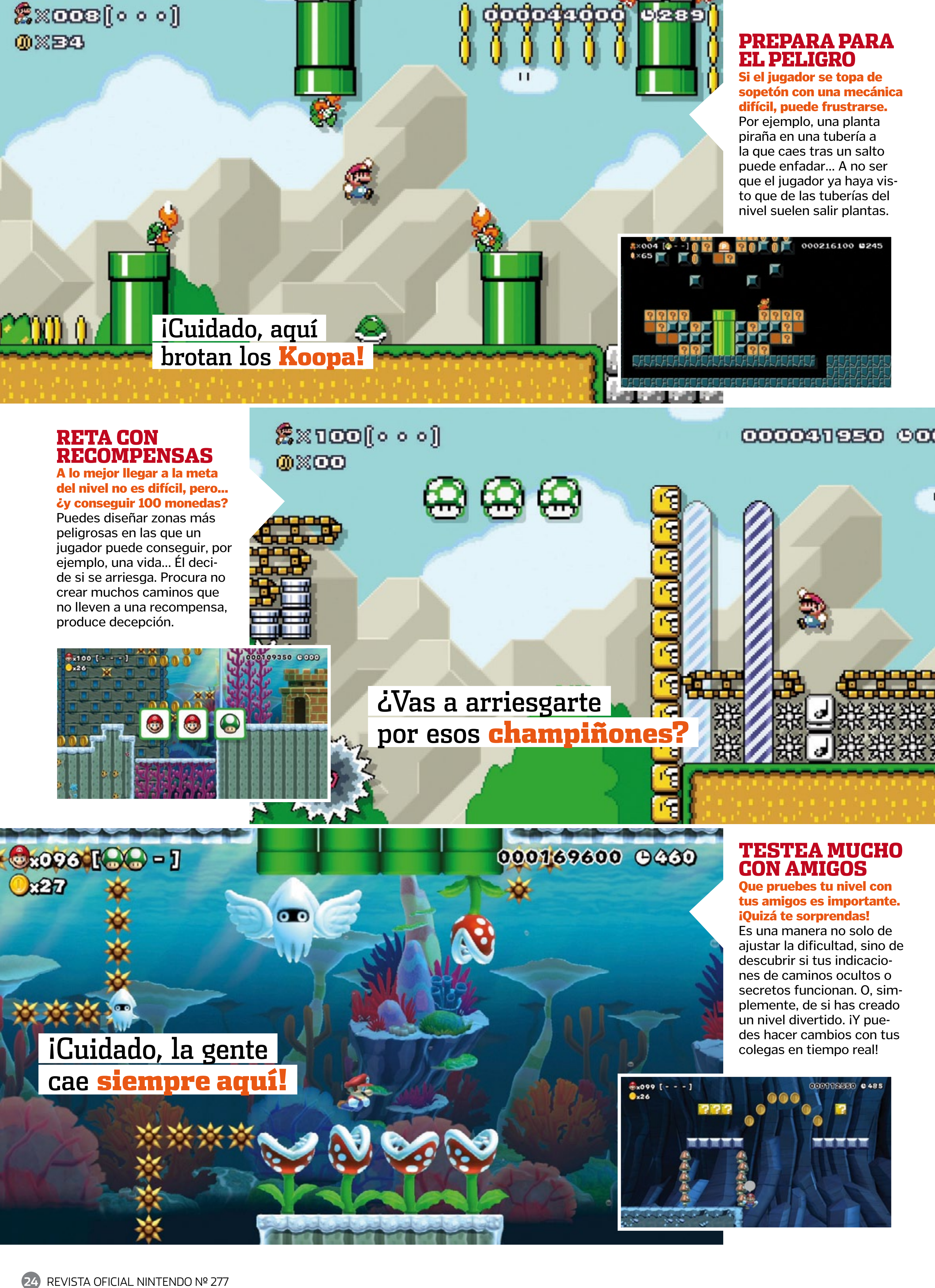
Antes de lanzarte a lo loco a poner elementos, piensa de qué va tu nivel.
Puede ser que quieras crear un laberinto con múltiples caminos, o un nivel que obligue a jugar a toda prisa para no caer al vacío, o lleno de secretos, o dedicado a un tipo de enemigo... Si tienes una idea previa, luego todo irá creciendo a su alrededor.



¡Sigue el rastro de **monedas!**

DA PISTAS AL JUGADOR

De nada sirven los caminos alternativos y las zonas secretas si pasan desapercibidos.
Un bloque solitario colocado en el aire, unas monedas que marcan un camino... Son señales que invitan al jugador a explorar por esas zonas y, quién sabe, quizá a encontrar recompensas o rutas alternativas para llegar a meta.



PREPARA PARA EL PELIGRO

Si el jugador se topa de sopetón con una mecánica difícil, puede frustrarse. Por ejemplo, una planta piraña en una tubería a la que caes tras un salto puede enfadar... A no ser que el jugador ya haya visto que de las tuberías del nivel suelen salir plantas.

RETA CON RECOMPENSAS

A lo mejor llegar a la meta del nivel no es difícil, pero... ¿y conseguir 100 monedas? Puedes diseñar zonas más peligrosas en las que un jugador puede conseguir, por ejemplo, una vida... Él decide si se arriesga. Procura no crear muchos caminos que no lleven a una recompensa, produce decepción.

TESTEA MUCHO CON AMIGOS

Que pruebes tu nivel con tus amigos es importante. iQuizá te sorprendas! Es una manera no solo de ajustar la dificultad, sino de descubrir si tus indicaciones de caminos ocultos o secretos funcionan. O, simplemente, de si has creado un nivel divertido. iY puedes hacer cambios con tus colegas en tiempo real!



QUE SE PUEDA PASAR RÁPIDO

Crea niveles que los jugadores expertos puedan pasar deprisa.

Cuando ya tengas cierta experiencia creando niveles, intenta que se puedan jugar de dos maneras: despacio y con cuidado, o a toda velocidad y saltando sin parar si eres bueno.



HAZ NIVELES DIVERTIDOS

Conseguir que el jugador se eche unas risas es tan importante como desafiarle.

Juega con los disfraces disponibles, acumula montañas de enemigos, dales power ups a tutiplén... De vez en cuando, no te importe crear un nivel fácil de pasar pero en el que el jugador disfrute por su locura.



¡SÁLTATE LAS NORMAS!

No lo hagas siempre, pero alguna vez mola pasar de estos consejos.

Algún salto de fe que acabe bien, algún camino que no lleve a una recompensa (o a una ridícula, como una moneda) pueden servir para que el juegador no veo predecible tu nivel. Pero con moderación...

©L5/FCIEGO·TX
Licensor for Europe ARAIT

Inazuma Eleven VS. Little Battlers eXperience

¿En qué se parecen?

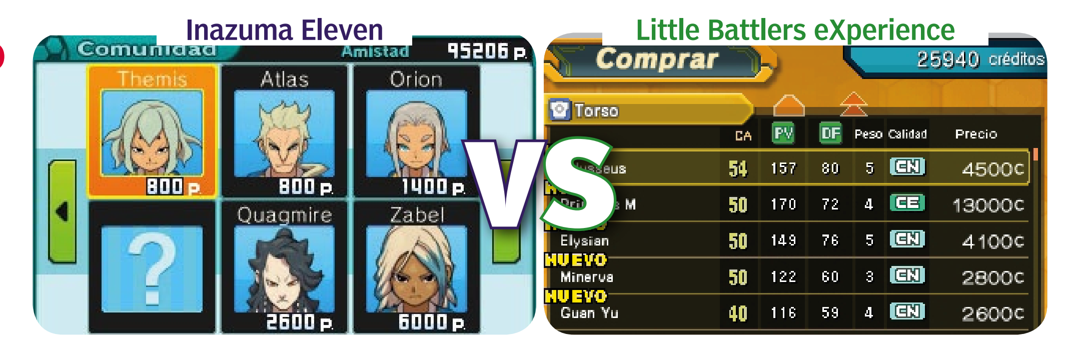
Vídeo

LEVEL-5 ha creado estas dos sagas: Inazuma Eleven es famosa y amada, y Little Battlers eXperience acaba de llegar. Pero, ¿hasta qué punto tienen cosas en común?



Coleccionismo

Una parte fundamental de ambos consiste en coleccionar y confeccionar el mejor equipo posible. En el caso de Inazuma Eleven nuestra tarea pasa por reunir futbolistas, mientras que en el de Little Battlers eXperience hacemos lo propio con las piezas de nuestros robots. Chrono Stones cuenta con 1500 jugadores reclutables, y LBX dispone de más de 4000 piezas.







Elementos de rol

Tanto los futbolistas como las piezas de robots suben niveles en base a las victorias que sumamos. Además, en Inazuma podemos equipar botas y accesorios a nuestros jugadores para aumentar sus parámetros, y en LBX es posible hacer lo mismo con escudos y armas de todo tipo.

Los héroes

Tanto Arion Sherwind como Van Yamano son chavales de instituto que viven con pasión sus respectivas aficiones (fútbol y batallas LBX, respectivamente). Son siempre sinceros y de corazón puro, y sus cualidades humanas y habilidades en el juego les convierten instintivamente en líderes de sus respectivos grupos. Cuando hay problemas, sus amigos siempre confían en que ellos serán capaces de encontrar una solución. Mark Evans, el inolvidable protagonista de la trilogía original de Inazuma Eleven, también reúne todas estas características.

Inazuma Eleven

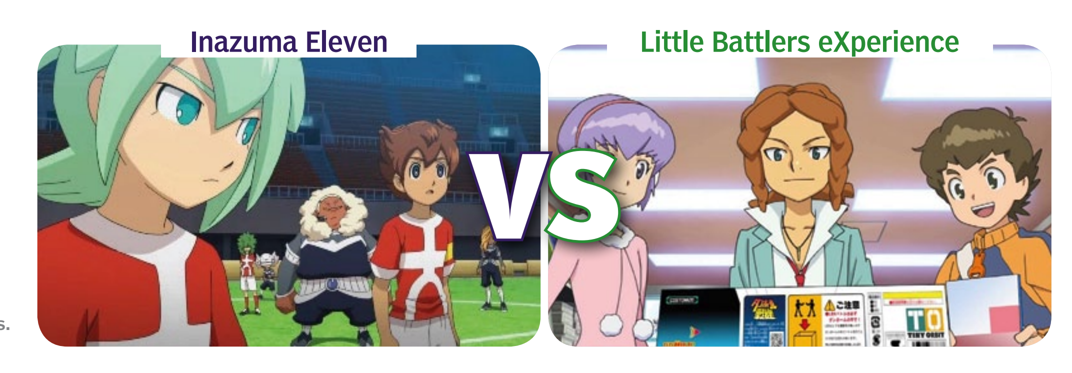
VS

Little Battlers eXperience

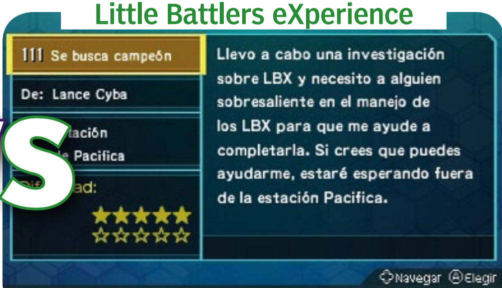
¿En qué se parecen?

Escenas animadas

Los juegos de Level-5 siempre destacan (entre muchas otras cosas) por la gran calidad de sus escenas animadas: son abundantes, bien realizadas y narran con acierto el argumento del juego. Inazuma cuenta con el plus del doblaje en castellano, mientras que en LBX las voces son en inglés.







Desafíos opcionales

Tras los créditos finales, Inazuma Eleven y LBX aún pueden daros muchísimas horas de juego. Además de construir vuestros equipos de fútbol y robots ideales, tenéis las cadenas de partidos extra en Inazuma y un montón de desafíos en LBX, entre ellos el torneo especial Leyendas de Artemis.

Exploración y ambientación

El sistema de exploración es muy similar en los dos: accedemos a través de un mapa a numerosas localizaciones, y muchas de ellas son parecidas. Tanto en Inazuma Eleven como en Little Battlers eXperience visitaréis el instituto del protagonista, la zona residencial en la que vive, un barrio de tiendas, una estación y la ribera del río. Además, en todos esos escenarios y en muchos otros encontraréis a multitud de personajes que os retan a pachangas futboleras en Inazuma Eleven y a combates LBX en Little Battlers eXperience. A los usuarios de Inazuma que juguéis a LBX os resultará muy familiar moveros por su mundo, y os sentiréis cómodos en él.









Partidos y combates

Podría decirse que Little Battlers eXperience es como un Inazuma Eleven pero con combates de robots en vez de fútbol, ya que es ahí donde está la gran diferencia entre ellos. Eso sí, ambos presentan sistemas de juego que resultan de lo más divertido: mientras que los partidos de Inazuma se juegan totalmente mediante el control táctil del stylus, en los combates de LBX predomina más el uso de botones. Además, los dos incluyen numerosos y espectaculares movimientos especiales: en Inazuma Eleven están las emblemáticas supertécnicas (de tiro, regate, bloqueo y parada), y en Little Battlers eXperience tenemos los demoledores ataques especiales, con los que causamos un mayor daño al rival.

Inazuma Eleven

Little Battlers eXperience



Inazuma Eleven

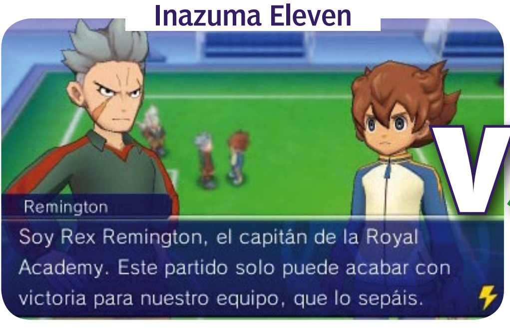


Little Battlers eXperience

Torneos

En el argumento de las dos sagas tiene mucho peso la participación en grandes torneos en los que se deciden los mejores en sus respectivas disciplinas. En Inazuma Eleven tenemos el Fútbol Frontier y el Fútbol Frontier Internacional, mientras que en el primer LBX participamos en los torneos Catacumbas, Artemis y Electronica.

Inazuma Eleven



Little Battlers eXperience



Chester Horse



Stewart Vanguard



Personajes y cameos

Hemos visto un par de personajes de Inazuma en el primer LBX: el primer ministro Stewart Vanguard (padre de Tori) y el comentarista Chester Horse, además de otros guiños. Por otra parte, en Chrono Stones aparecen Van Yamano y Hiro Hughes (un personaje del segundo LBX, aún inédito aquí).

Multijugador local

Ambos ofrecen un divertidísimo multijugador. En los Inazuma hasta 4 jugadores simultáneos pueden disputar partidos juntos, mientras que en Little Battlers eXperience pueden combatir hasta 6 a la vez. ¿La pega de ambos? Que sólo es en modo local, no en online. ¡Ojalá en futuras entregas sí!

Inazuma Eleven

Little Battlers eXperience



Novedades





Aunque enemigos como las Rocas Picudas debutaron en juegos posteriores a Super Mario Bros., ahora también podemos disfrutar de ellos con esa estética.


Podéis hacer cosas que nunca vimos en los juegos originales, como por ejemplo meter Goombas en el agua. ¡Bucean mejor de lo que imaginábamos!

Super Mario Maker

Miles y miles de niveles basados en los mejores Mario 2D de la historia.

Wii U



Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **42,95 €**
www.nintendo.es



Contenido
Con Super Mario Maker podéis crear niveles basados en cuatro de los mejores juegos 2D de Mario, y jugar a miles de creaciones que comparten otros jugadores.

Trailers

Super Mario Bros., el juego más influyente de la historia, cumple 30 años desde su lanzamiento original. ¿Qué mejor forma de celebrar este aniversario que con una gran **fiesta jugable** en la que disfrutar de los mejores niveles 2D imaginables de Mario?

Editor intuitivo

El editor ofrece muchas posibilidades, y aun así es **muy sencillo de controlar** gracias a la comodidad del GamePad, desde cuya pantalla táctil podéis acceder fácilmente a todas las opciones de diseño. Como quizás ya sepáis, el juego incluye los **estilos visuales y mecánicas** de cuatro juegos distintos del fontanero. Los tres más clásicos corresponden a los que posiblemente son los tres mejores juegos de plataformas 2D de la historia: Super Mario Bros. y Super Mario Bros. 3 de NES y Super Mario World de SNES. Por otra parte tenemos también el estilo moderno de New Super Mario Bros. U, la culminación de la subsaga New que vimos acompañar el lanzamiento de Wii U, y que además fue el primer Mario con gráficos en alta definición. Podéis crear cada nivel eligiendo cualquiera de los cuatro estilos, pero lo mejor de todo es que la diferencia va mucho más allá de los gráficos: el nivel es **siempre respetuoso** con las animaciones, melodías y movimientos del juego en el que se basa. Por ejemplo, sólo en los niveles de New Super Mario Bros. U podéis rebotar en las paredes y dar "culadas", mientras que sólo en los de Super Mario World es posible lanzar caparazones hacia arriba. También hay algunos elementos que son exclusivos de sus respectivos estilos visuales, en especial **los power-ups**. Además de los clásicos champiñones y flores de fuego (que están en todos), cada estilo cuenta con su propio power-up: Super Mario Bros. 3 tiene la Super Hoja, Super Mario World la Super Pluma y New Super Mario Bros. U el Champicóptero. En el caso de Super Mario Bros., sus niveles disponen de un nuevo power-up muy especial: **el Champiñón ?.** Al tocar este ítem, Mario toma una



Fácil de crear

Al principio sólo tendréis unos pocos elementos disponibles, pero si usáis a diario el editor lo tendréis todo desbloqueado en poco más de una semana. Muchos elementos tienen truco, y al agitarlos se transforman en variantes (por ejemplo, Bowser pasa a ser su hijo Bowsy).





Niveles mundiales

A través de este menú accederéis a miles de niveles creados por otros jugadores. En Desafío 100 Marios (en el que contáis con 100 vidas) aparecen niveles aleatorios con distintos grados de dificultad seleccionables, y también podéis buscar niveles concretos entre los mejor valorados por la comunidad y explorar todos los niveles diseñados por un mismo jugador.



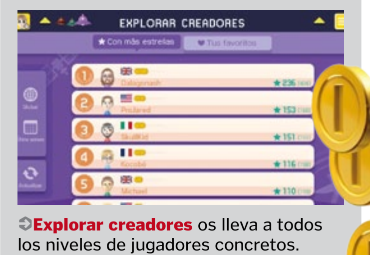
Niveles mundiales reúne todas las creaciones que se han compartido.



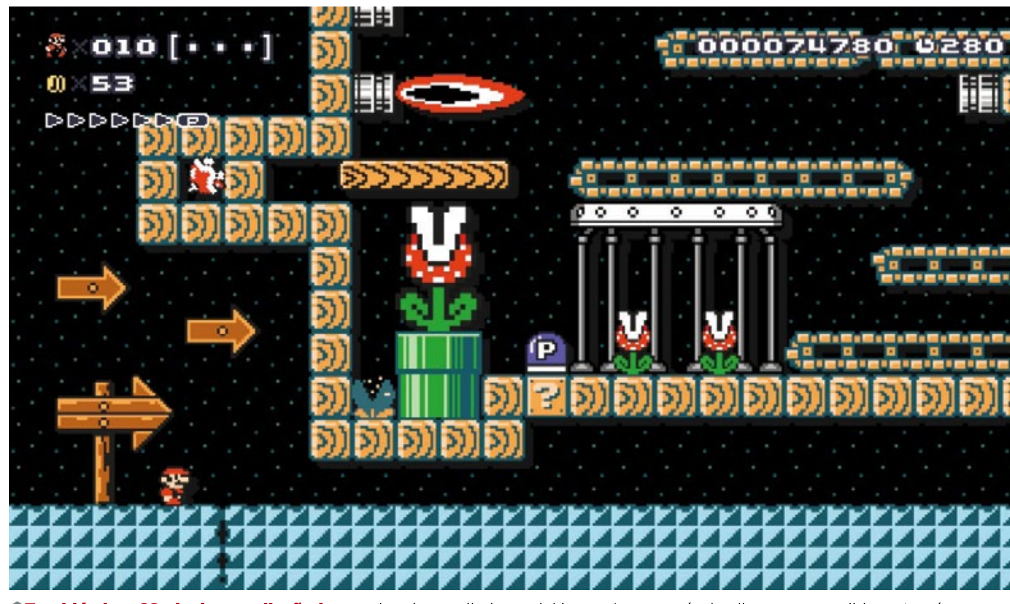
Desafío 100 Marios incluye niveles aleatorios creados por otros jugadores.



Explorar niveles os conduce a los mejor valorados por la comunidad.



Explorar creadores os lleva a todos los niveles de jugadores concretos.



También hay 68 niveles prediseñados por los desarrolladores del juego. La mayoría de ellos son accesibles a través del modo Desafío 10 Marios, el cual es similar al Desafío 100 Marios pero donde sólo contamos con 10 vidas.



Podéis hacer de todo: ponerle alas a cualquier cosa, que los cañones disparen lo que sea...

apariencia distinta entre 99 posibles. Hay dos formas de **desbloquear estas apariencias**: conectando sus respectivos amiibo, o superando ciertos desafíos en el juego. Más allá del aspecto de Mario, el **Champiñón ?** tiene los efectos de un **Super Champiñón** de toda la vida: aguantamos el toque de un enemigo y podemos romper bloques a cabezazos.

Miles de niveles

El juego incluye **68 niveles prediseñados**, los cuales no sólo podéis jugar sino también editar a vuestro antojo. Pero lo mejor, claro está, es jugar a los niveles que comparte la comunidad, con el modo principal **Desafío 100 Marios** (en el que aparecen niveles aleatorios creados por jugadores de todo el mundo), y la posibilidad de explorar niveles concretos en función de su popula-

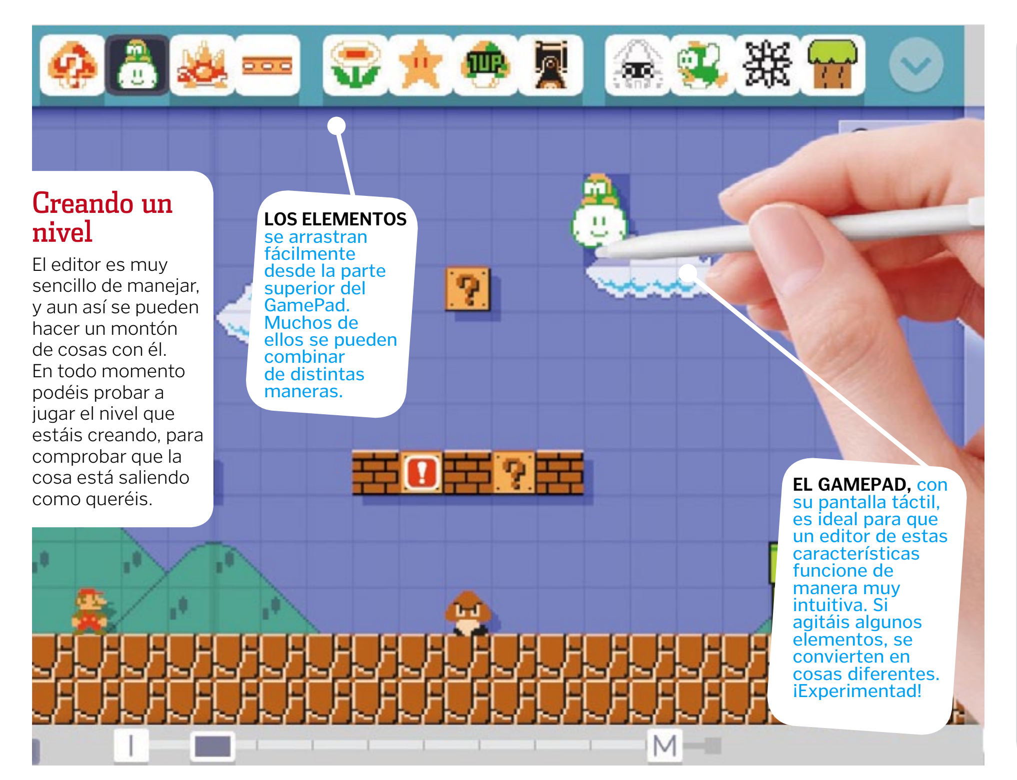




Yoshi está disponible en los niveles basados en New Super Mario Bros. U y Super Mario World, mientras que en los otros su equivalente es el Disfraz Bota.



También se pueden incluir efectos de sonido, que suenan cuando Mario pasa por un punto concreto. ¡Incluso podéis añadir sonidos grabados por vosotros!



Creando un nivel

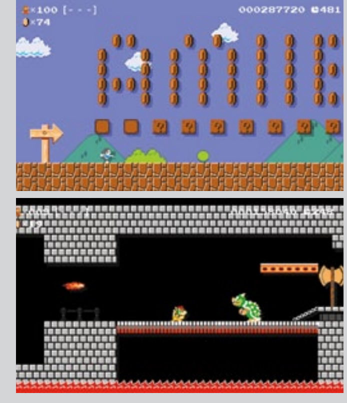
El editor es muy sencillo de manejar, y aun así se pueden hacer un montón de cosas con él. En todo momento podéis probar a jugar el nivel que estáis creando, para comprobar que la cosa está saliendo como queréis.

LOS ELEMENTOS se arrastran fácilmente desde la parte superior del GamePad. Muchos de ellos se pueden combinar de distintas maneras.

EL GAMEPAD, con su pantalla táctil, es ideal para que un editor de estas características funcione de manera muy intuitiva. Si agitáis algunos elementos, se convierten en cosas diferentes. ¡Experimentad!

Sé otro personaje

Gracias al nuevo Champiñón ? (sólo en la estética de Super Mario Bros.) podéis tomar la apariencia de otros 99 personajes. Es posible desbloquear a muchos de ellos con sus correspondientes amiibo, aunque también podéis hacerlo superando los desafíos del juego. Es un puntazo protagonizar niveles de Mario con ellos.



Todos los personajes con amiibo están aquí, además de otras sorpresas.

INFINITOS NIVELES EN LOS QUE LA IMAGINACIÓN COLECTIVA DE MILES DE JUGADORES ESTARÁ A VUESTRO SERVICIO

ridad. Además, si os gusta mucho un nivel, también podéis acceder fácilmente a todos los que ha diseñado el mismo jugador. En definitiva, Super Mario Maker funciona muy bien tanto para crear como para jugar, y sólo unas pequeñas carencias le impiden ser el Mario 2D perfecto. En especial, es una lástima que **no haya multijugador** cooperativo en la línea de anteriores Mario para Wii y Wii U, y también nos gustaría que hubiese más power-ups y tipos de escenarios (faltan los clásicos desiertos, bosques, etc.). Pese a ello, estamos ante un juego muy sólido del que va a salir **contenido ilimitado** de la más alta calidad. Su editor es muy intuitivo, completo y fácil de manejar, y su mayor punto a favor es que vais a poder disfrutar de infinitos niveles en los que **la imaginación colectiva** de miles de jugadores estará a vuestro servicio usando las mecánicas de los mejores juegos de plataformas 2D de la historia. Si os gusta Mario no podéis perderos este juego, ya sea creando niveles o solo jugándolos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Cuatro grandes estéticas de juegos que todos amamos.

Diversión ★★★★
Infinidad de niveles basados en los mejores Mario 2D. Brutal.

Sonido ★★★☆
Melodías de los cuatro juegos, que no se pueden editar.

Duración ★★★★
Montones de niveles nuevos cada día. Un juegazo eterno.

Buen editor. Cuatro grandes estilos Mario. Niveles infinitos, muchos excelentes.

Poca variedad de escenarios. Sin multijugador, checkpoints ni mapamundis.

Nuestra opinión

Diversión infinita con los mejores niveles 2D

Si queréis crear, su intuitivo editor os permite hacer lo que queráis fácilmente. Y si sólo queréis jugar, es como si tuvierais expansiones ilimitadas de los mejores Mario 2D.

Te gustará...

Más que... New Super Mario Bros. U

Igual que... Super Mario 3D World

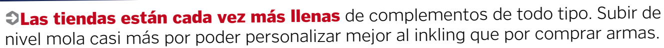
Total

91











Las tiendas están cada vez más llenas de complementos de todo tipo. Subir de nivel mola casi más por poder personalizar mejor al inkling que por comprar armas.

Las nuevas armas y escenarios abren las posibilidades y nos hacen pensar nuevas estrategias, sobre todo ahora, que podemos formar equipos.

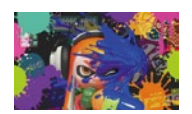
Splatoon

Tres meses después, toca reanalizar el fenómeno... ¿al completo?

Wii U



Género **Acción**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-8 (online)**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Érase una vez unos calamares que, a partir de los 14 años, pueden... ¡tomar forma humana! Viven en Cromópolis, y se retan constantemente a luchas de tinta con amigos.



No, no te has equivocado de número ni nos hemos repetido por esto de las vacaciones. Estás de nuevo frente a un análisis de Splatoon porque **este juegazo no ha dejado de crecer**. Lo dijimos en la 'review' anterior y así ha sido: la primera versión de Splatoon, el disco que compras en tiendas o en la eShop, sólo es el principio. Conéctate a internet, actualízalo y prepárate para una versión 2.1 que hace auténtico honor a su nombre, ya que **hay más del doble de todo.**

Reinventando géneros

Está claro que la innovación forma parte de la esencia de Nintendo. Cada nueva consola trata de acercarnos nuevas formas de jugar, y no tienen ningún miedo a salirse de los cánones marcados en uno u otro género. Splatoon es, a los 'shooters', lo que **Super Mario Kart** fue a los juegos de carreras o **Super Smash Bros.** a los de lucha. Un soplo de aire fresco, una apuesta total para que esto de sentarse a jugar divierta por encima de todo. Pero, ¿cómo íbamos a saberlo? El apartado técnico no es sorprendente, y en los vídeos y fotos no se puede transmitir la diversión... Pues había que probarlo, pero no con una demo, sino con una convocatoria mundial, que es lo que mejor le iba a las salas online. La teoría la conocíamos: combates en equipos de cuatro, en los que hay que pintar más terreno que el rival. Pero el cómo vuelve a ser la clave, porque juegos de 'karts' hay muchos, pero ninguno con la magia jugable de los de Mario. Y así es Splatoon, **una delicia del saber hacer en cuanto a control, diseño, originalidad y, sobre todo, diversión**. Es dificilísimo no echar "una última partida", probar un arma nueva, otro escenario, otra estrategia...

Y, sin embargo, había un enorme "pero" en la cantidad de contenidos. Un solo modo de juego (campañita al margen) y cinco mapas sabían a poco, incluso para un título tan económico. Pero es que se trata de **la gran apuesta de Nintendo por conectar sus consolas a internet**, y hasta tal punto es así, que es el primer juego propio que no sólo no se disfruta sin conexión, sino que apenas tiene la mitad de contenido si no lo actualizas. Y aquí vino otro bombazo de salida: **todos los 'updates' han sido y serán gratuitos**. Menuda delicia. Y aquí estamos, meses más tarde, con la nueva propiedad intelectual de más éxito de Wii U, y aún



Escenarios 2.1

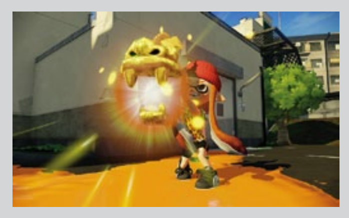
En el práctico por volúmenes los hemos ido desgranando, y en este número describimos la última adquisición: el Complejo Medusa. Con este enorme mapa ya sumamos 11, todos muy distintos entre ellos. Eso sí, en el online se mantiene la rotación 2 y 2 automática cada 4 horas.





Compite como quieras

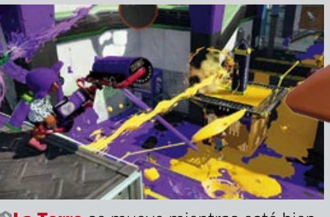
¿Os acordáis cuando todo era pintar más que el rival? Bueno, ese modo (Territorial) sigue molando tanto como el primer día; pero oye, si hay más opciones, mucho mejor. La modalidad competitiva tiene tres estilos diferentes, y además se le han añadido opciones de juego con amigos. Además está el Combate Privado, en el que configuramos la partida a placer.



El Pez Dorado es el modo más reciente y puede que el más frenético de todos.



Con equipos de 2 a 4, los duetos se unen y, si somos tres, revivimos antes.



La Torre se mueve mientras esté bien tintada, y mejor si nos subimos encima.



Los festivales varían según la zona... y éste nos habría molado.



Ahora ya podemos elegir competir junto a nuestros amigos, por lo que hay que ponerse de acuerdo para ver con qué arma sale cada uno. A partir de ahí, a estar atentos, porque lo que sigue sin llegar es el chat de voz... y ni se le espera.



El diseño de los inklings es una pasada, y las opciones de hacerlo "más nuestro", entre armas y complementos, van a más.

presente en los 'tops' de ventas de medio mundo. Y no es para menos: el fenomenal sistema de juego ahora se acompaña de una variedad de modos, mapas y armas que lo coronan como **uno de lo mejores títulos de la generación**.

'Update' histórico

Nos hemos acostumbrado a arrancar el juego y que nuestras presentadoras favoritas nos sorprendan con jugosas novedades... Pero nada comparado con lo del pasado 6 de agos-



El pintazonas fue el primer modo competitivo. Al contrario que en los amistosos, aquí tenemos que dominar y defender uno o dos lugares específicos para ganar.



Las diferentes alturas son clave sea cual sea el modo en el que juguemos. Hay que andarse con ojo, porque nunca sabemos desde dónde nos van a entintar.



La guera de tintas crece

Es el número uno en la red, en Miiverse y en ventas. Hace nada no les conocíamos y ya son parte de la familia nintendera. Aprender a jugar es fácil, pero dominar la técnica requiere tiempo. ¿Estarás preparado para ello?

Un arsenal colorido

Al contrario que ocurrió con los modos y los escenarios, el armamento siempre estuvo bastante bien cubierto. No obstante, ha seguido creciendo exponencialmente, y ahora contamos nada menos que con 5 familias de armas bastante diferentes entre sí, todas con una secundaria y otra especial asociadas de las que verás en la página 69.



Derramatics y Tintralladoras han sido las últimas en llegar a la armería.

ES UN NUEVO CONCEPTO DE JUEGO EN CONTINUO CRECIMIENTO, EN EL QUE NO HAY QUE VOLVER A PAGAR POR CONTENIDOS

to, cuando la versión 2.0 trajo **dos familias nuevas de armas**, 40 nuevos objetos y varios modos de juego nuevos. Entre ellos destacan las opciones de batalla con amigos, que desde entonces nos permiten **configurar nuestra cuadrilla a placer con los colegas**, incluso crear partidas no puntuables eligiendo cualquier modo y escenario.

Un mes más tarde ya estamos en la 2.1, y tenemos otro modo más y un espectacular nuevo mapa, además de muchos nuevos objetos y armas. Es impresionante... y nos da pie a pedir más. En nuestra lista de deseos ponemos el Off-TV, poder cambiar de armas sin salir de la sala, el chat de voz y poder jugar online dos desde una sola Wii U.

Ejemplar y exitoso

Todas las particularidades del juego en cuanto a su propio concepto, su forma de sacarlo al mercado y su política de actualizaciones no deben despistarnos del hecho principal, y es que seguimos **jugando sin parar** y vende tanto porque es, ante todo, brutalmente divertido.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Funcionan y molan, pero ni han cambiado ni son de lo mejor.

Diversión ★★★★
Los nuevos modos enriquecen aún más su gran punto fuerte.

Sonido ★★★☆
Sus sencillas melodías y efectos también se han mejorado.

Duración ★★★☆
El modo 1p es anecdótico, pero su online lleva 3 meses de éxito.

Que todo lo que hemos descrito sea 100% gratis... y que aún vaya a llegar más.

Lo que más echamos de menos es poder jugar dos online con una consola, y tener Off-TV.

Nuestra opinión

Un Splatoon entero que ya cumple las promesas

Era un juego brutalmente divertido, pero sin apenas modos ni mapas. Sabíamos que iba a ir a más, y que sería sin pagar por ello... y le plantamos esta notaza de la que ahora presumimos.

Te gustará...

Igual que... Mario Kart 8

Igual que... Super Smash Bros. for Wii U

Total



EL DATO
El juego incluye 9 extensos niveles, que os durarán entre **10 y 12 horas**. Hay incentivos para rejugarlos.

Devil's Third

Disparos, espadazos y un montón de sangre.





Género	**Acción**
Compañía	**Valhalla**
Jugadores	**1-16**
Precio	**59,95 €**
nintendo.es	



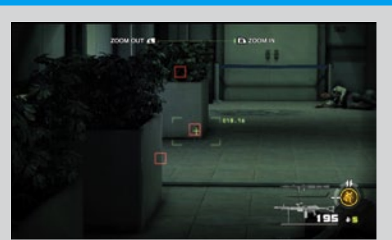
Argumento
El grupo terrorista SOD (School of Democracy) ha sembrado el caos en todo el planeta al estrellar antiguos satélites espaciales soviéticos, lo que ha provocado destrucción y cortes del suministro energético.



Durante sus años en Tecmo, **Tomonobu Itagaki** aportó mucho a la industria. Creó Dead Or Alive, clave en el género de lucha, y rescató una olvidada saga de la época 8 bits para dar una lección de cómo hacer aventuras de acción magistrales: **Ninja Gaiden**. Tras el lanzamiento de Ninja Gaiden II, Itagaki dejó Tecmo y formó su propio estudio: **Valhalla Game Studios.** Desde entonces ha estado trabajando en este Devil's Third, que ha pasado por un desarrollo muy problemático: lo iba a editar THQ, pero se fue a la bancarrota y el juego quedó al borde de la cancelación, hasta que Nintendo decidió hacerse cargo de él.

Un ruso duro de roer

Ivan es un antiguo **agente soviético** que, tras el fin de la Guerra Fría, se convirtió en terrorista, y ahora tiene que colaborar con el ejército de Estados Unidos para acabar con la amenaza que representan sus antiguos camaradas criminales. La premisa podría dar bastante juego, pero para ser sinceros da la sensación de que la narrativa se queda siempre a medias, sin terminar de desarrollar con acierto la trama; y para colmo, tanto **los textos como las voces están en inglés**. Lo que sí nos ha gustado es el personaje de Ivan, un tipo duro de lo más carismático y amante de la música rock. Entre disparo y espadazo le vemos encenderse un cigarro o darle un trago a su petaca, y sus gafas de sol son un buen guiño a las que siempre lleva pues-



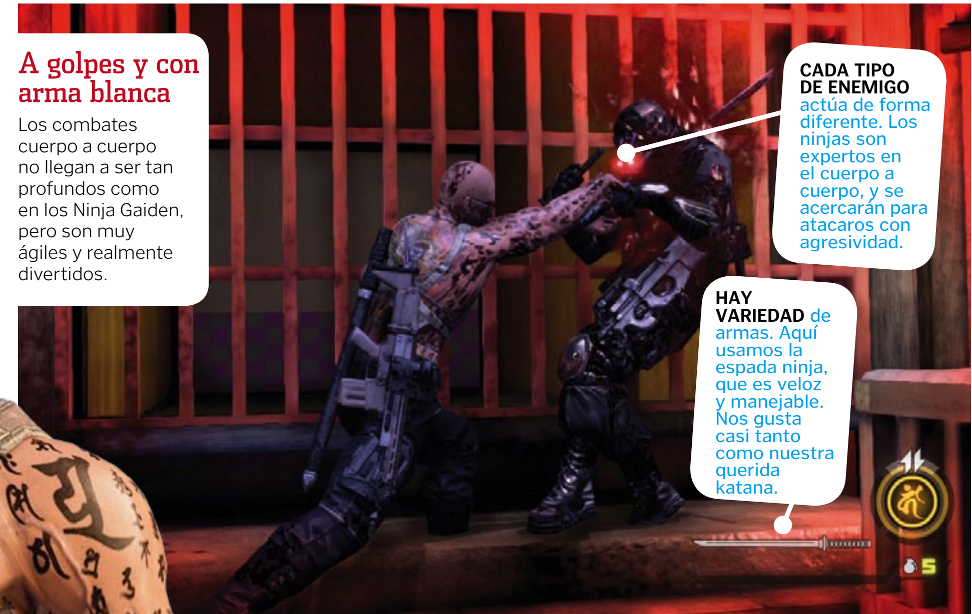
¡Cuidado!, bombas
En algunas partes de la aventura tendréis que usar la tecnología de la visión X de Ivan para detectar bombas escondidas. Tras ver dónde están, será mejor que seáis cautos y las reventéis a disparos desde una distancia prudencial.



Ivan lleva años recluido en esta celda de Guantánamo. Eso sí, vive con muchos más privilegios que los demás prisioneros gracias a sus acuerdos con el gobierno.



El juego es pura acción y la experiencia es totalmente arcade. No tendréis ni un respiro, y a cada paso que deis os estarán esperando más enemigos.

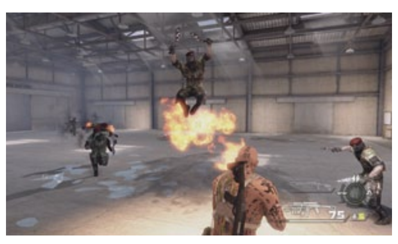


A golpes y con arma blanca

Los combates cuerpo a cuerpo no llegan a ser tan profundos como en los Ninja Gaiden, pero son muy ágiles y realmente divertidos.

CADA TIPO DE ENEMIGO actúa de forma diferente. Los ninjas son expertos en el cuerpo a cuerpo, y se acercarán para atacaros con agresividad.

HAY VARIEDAD de armas. Aquí usamos la espada ninja, que es veloz y manejable. Nos gusta casi tanto como nuestra querida katana.



Elgir entre armas de fuego y de cuerpo a cuerpo le da variedad, y hace que cada partida pueda ser diferente a la anterior.



Ivan es un músico excelente con la guitarra y la batería, y uno de sus incentivos para apuntarse a la misión es que el gobierno le ha prometido una guitarra eléctrica legendaria.

COMBINA DOS ESTILOS DISTINTOS DE ACCIÓN, Y DE VOSOTROS DEPENDE CÓMO ENCARAR A CADA ENEMIGO

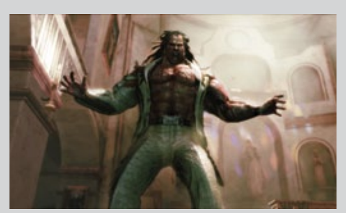
tas su creador Tomonobu Itagaki. Además, verle enfrentarse a **sus antiguos compañeros** nos permite entender mejor su pasado y sus motivaciones.

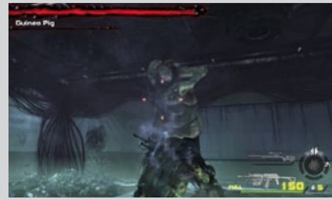
A golpes o a tiros

Jugablemente destaca por unir **dos estilos distintos de acción**, y de vosotros depende cómo encarar a cada enemigo. Los combates cuerpo a cuerpo nos han parecido muy divertidos y ágiles, con mecánicas y movimientos similares a Ninja Gaiden (dos botones para golpear y uno para bloquear), aunque más sencillos y con menos posibilidades de combos. Los golpes de gracia son brutales (el juego sólo es apto para adultos), y despedazaréis a los enemigos de maneras tan grotescas como poco creíbles. Dependiendo del arma que uséis (hay espadas, machetes, cuchillos, tomahawks, etc.) y del entorno en el que estéis, la animación de la ejecución es distinta. Su **vertiente shooter** tampoco deja títere con cabeza, y los efectos de las balas en los enemigos resultan aún más disparatados: y es que, a menudo, simplemente con dispararles en el pecho sus cabezas salen volando o terminan

Duros jefes

Los combates contra jefes son de los momentos más intensos de la aventura: la mayoría están muy logrados, y suponen un buen desafío. Casi todos son antiguos camaradas de Ivan, terroristas de la organización SOD.





No todos los jefes son viejos amigos de Ivan. También está este bicharraco.



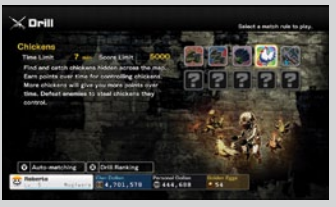


Multijugador online

Es completísimo, funciona bien y sin duda es lo que más brilla en el juego. Entre sus muchos modos destaca el Siege Match, en el que hay que pelear por el control de las regiones de Estados Unidos. Con los Golden Eggs podéis adquirir armas y equipamiento: aunque se pueden comprar en la eShop, también es posible obtener Golden Eggs ganando partidas.



Es posible personalizar al personaje con montones de armas y prendas.



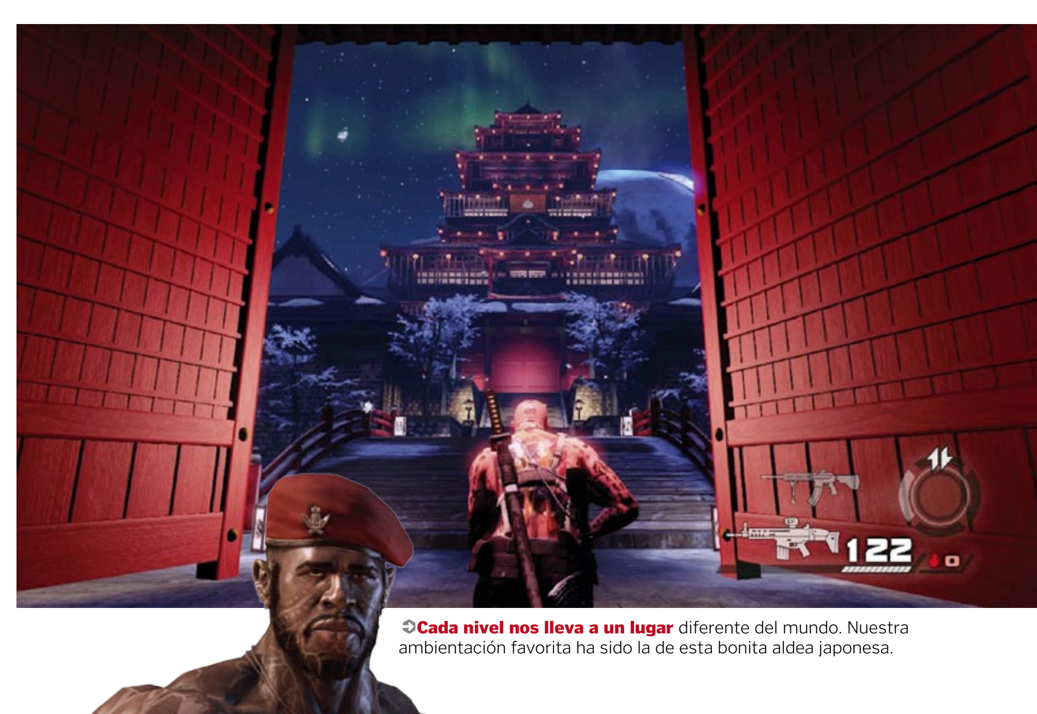
Drill es para partidas rápidas con distintas reglas, algunas muy curiosas.



Pero lo mejor es Siege Match, donde podéis ser parte de un clan.



En Siege Match tenéis que defender vuestras bases y atacar las del enemigo.



Cada nivel nos lleva a un lugar diferente del mundo. Nuestra ambientación favorita ha sido la de esta bonita aldea japonesa.

Los miembros del SOD han pasado por experimentos genéticos y su fuerza es inhumana.

desmembrados en una celebración gore que es imposible tomarse en serio, pero sí con humor. Podéis **disparar en tercera persona o apuntar en primera**, y aunque los momentos shooter son emocionantes se echa en falta una mayor precisión a la hora de apuntar. Por otra parte, tened en cuenta que es un juego lineal y sin ningún tipo de puzles: aquí todo consiste en avanzar y matar. Si simplemente queréis descargar adrenalina, vais a tener muchos incentivos; pero si buscáis algo más, en Wii U hay aventuras bastante más variadas y completas.

Desarrollo accidentado

Gráficamente, el juego arrastra **algunos problemas**, seguramente como consecuencia de los numerosos cambios de motor gráfico a





A bordo de este vehículo trancurre parte de uno de los niveles. El viaje es de lo más frenético, y salen al paso numerosos enemigos a los que acribillar.



Y en otro nivel nos montamos en un vehículo aéreo, desde donde hay que derribar un montón de helicópteros enemigos en poco tiempo. No es cosa fácil.



AL APUNTAR EN PRIMERA PERSONA os será más fácil acertar. Cada arma tiene una mirilla diferente, y algunas son más cómodas de usar.

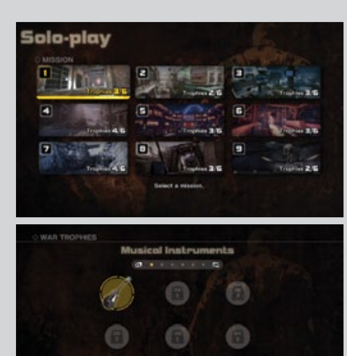
TRAS ACABAR EL JUEGO podéis rejugar los niveles para conseguir más puntos. Hay rankings online con las mejores cifras que consiguen alcanzar los jugadores.

Con armas de fuego

Es posible disparar en tercera persona o apuntar en primera, para así aumentar la puntería. La transición entre armas blancas y de fuego es instantánea, y podéis cambiar en cualquier momento.

Trofeos de guerra

Uno de los desafíos opcionales consiste en encontrar ciertos objetos ocultos conocidos como "War Trophies". En cada nivel hay seis de distintas categorías, que incluyen instrumentos musicales, bebidas alcohólicas y documentos especiales que complementan la historia, entre otras cosas.



Reunir todos los War Trophies es un incentivo para rejugar los nueve niveles.

NO PASARÁ A LA HISTORIA, PERO ES UN JUEGO CON PERSONALIDAD, DESAFIANTE Y CON UN UN ESTUPENDO MULTIJUGADOR

los que el equipo de Itagaki se vio forzado durante su accidentado desarrollo, además de por los retrasos en su lanzamiento (no cantaría tanto si hubiese salido hace años). Los escenarios son un poco sosos, y en algunos momentos puntuales hemos visto **ralentizaciones**.

Si este juego hubiese salido hace dos o tres años como estaba planeado, y si su tumultuoso desarrollo no hubiese empañado su apartado técnico, podríamos estar hablando de un clásico de los juegos de acción. Pero los problemas surgidos durante su creación han hecho mella en él, y además un juego diseñado para salir hace años tiene que vérselas ahora con otros títulos de acción que desde entonces han ido un paso más allá (**Bayonetta 2** dejó el listón muy alto). Pero, pese a sus carencias, a nosotros **nos ha gustado Devil's Third**. No pasará a la historia como los Ninja Gaiden, pero es un juego con personalidad, desafiante, con **un estupendo multijugador online** y con algunos momentos que guardaremos en el recuerdo.

Puntuaciones

Valoraciones



Gráficos ★★☆☆
Escenarios muy simples y algunos fallos en la fluidez.

Diversión ★★★☆
Divierte mucho, sobre todo en su gran multijugador online.

Sonido ★★★☆
Buenas melodías y un correcto doblaje con voces en inglés.

Duración ★★★☆
Entre 10 y 12 horas de aventura, y un online muy completo.

Divertido. Los combates contra jefes. Protagonista carismático. El online.

Alguna mecánica obsoleta. Fluidez irregular. Y que nos llegue todo en inglés.

Nuestra opinión

Esperábamos más, pero nos ha gustado

Nos ha divertido mucho pese a sus problemas técnicos y a algunas mecánicas anticuadas. Además, su multijugador online está a la altura y es uno de los más completos de Wii U.

Te gustará...

Más que...



Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Menos que...

Bayonetta 2

Total

79



Este frenético juego de disparos destaca por las imaginativas y variadas situaciones de cada nivel, sus alucinantes jefes y sus peculiar acabado gráfico.



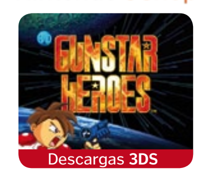
Ametralladora, rayo láser, lanzallamas y buscador son las armas disponibles. Podemos combinarlas de dos en dos, dando lugar a 10 tipos de disparo.







Nintendo eShop





Género **Acción**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1-2**
Precio **4,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★☆☆

Valoración

La emoción del mejor arcade clásico, en un juego que sorprende por su estética y variado desarrollo.

Total
85

3D Gunstar Heroes

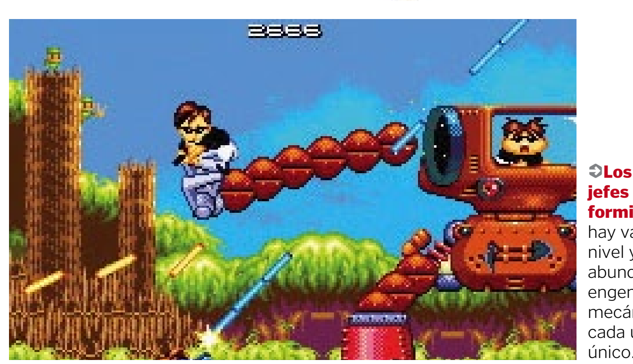
La revisión más perfecta de un clásico de culto.

Gunstar Heroes ha pasado a la historia por ser el primer título del mítico estudio **Treasure**, responsable de juegazos como **Ikaruga** o **Sin & Punishment**, pero también porque fue un debut increíble: un juego de disparos y saltos al estilo Metal Slug que muchos consideran uno de los mejores títulos de la historia de Mega Drive. Por eso, que Sega lo haya seleccionado para su serie **3D Classics** es un notición.

Dime con qué disparas

Con la excusa de evitar que un tirano consiga unas gemas superpoderosas, manejamos a un héroe de **la familia Gunstar** (o dos, si jugamos a dobles en red local) a través de **siete niveles** que mantienen una frenética mecánica de disparos constantes. Pero el juego tiene una capacidad increíble para sorprendernos, con escenas como persecuciones sobre vehículos o peligrosos ascensos plataformeros.

Además, su sistema de armas le da personalidad: hay 4 tipos que combinamos de dos en dos, dando lugar a **10 tipos de disparos** que varían nuestra estrategia de combate. De hecho, una de las novedades de esta edición es un modo en el que podemos elegir arma en todo momento, facilitando así, sobre todo, las peleas con los jefes. Un **fantástico acabado 3D** redondea un juego que renace en 3DS con una versión inmejorable.



Los jefes son formidables: hay varios por nivel y, aunque abundan los engendros mecánicos, cada uno es único.

Disfruta de tu revista favorita

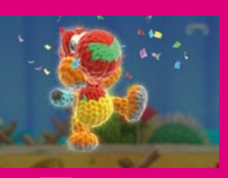
en formato **digital**

Smartphone • Tablet • Apple Mac • Windows PC



Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

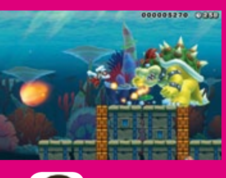
1. Yoshi's Woolly World
2. Super Mario Maker
3. The Bridge
4. Splatoon
5. Gunman Clive HD Collection





RUBÉN GUZMÁN

1. Super Mario Maker
2. 3D Gunstar Heroes
3. Super Smash Bros. for Wii U
4. Devil's Third
5. Splatoon





ROBERTO ANDERSON

1. Super Mario Maker
2. Inazuma Eleven GO Chrono Stones
3. Little Battlers eXperience
4. Shin Megami Tensei IV
5. Devil's Third

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Swap Force	Disponible	
Skylanders Trap Team	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

Super Mario Maker es el primer "crack" de la temporada otoñal.

Nombre	Número	Nota
Affordable Space Adv. (eShop)	272	90
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bayonetta 2	**266**	**95**
El beat'em up perfecto existe, una aventura en la que estilo y espectáculo de funden con un sistema de combate muy profundo. Y tiene online.		
Bit.Trip Presents Runner 2 (eShop)	248	90
Call of Duty Ghosts	266	89
Captain Toad	268	90
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Child of Light (eShop)	261	80
Devil's Third	277	79
Disney Infinity 2.0	266	86
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Don't Starve (eShop)	275	84
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
Game & Wario	249	80
Guacamelee	263	90
Hyrule Warriors	265	85
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2015	267	80
Kirby y el Pincel Arcoíris	273	80
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 3	268	79
LEGO Jurassic World	275	84
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		
Mario Party 10	271	85
Mario vs. Donkey Kong TS	272	78
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Nintendo Land	242	90
Nihilumbra (eShop)	274	83
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Pikmin 3	250	93
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Trap Team	266	86
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Splatoon	**274**	**95**
Nintendo renueva los shooters online con el juego más colorido y fresco del año. Prepara tus armas de pintura y lánzate a jugar sin parar.		
Super Mario Maker	**277**	**90**
Crear, juega, comparte. Millones de niveles de Super Mario hechos por jugadores de todo el mundo y un editor para que crees los tuyos.		
Super Mario 3D World	255	94
Super Smash Bros. for Wii U	**268**	**97**
El juego de lucha más grande de todos los tiempos, con el elenco de personajes más completo, una jugabilidad explosiva y el mejor multijugador.		
Swords & Soldiers II (eShop)	274	79
Steamworld Dig (eShop)	265	86
Teslagrad (eShop)	266	85
The Wonderful 101	252	92
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Watch Dogs	268	84
Wii Fit U	256	80
Wii Sports Club	263	86
Yoshi's Woolly World	**275**	**92**
El plataformas 2D más bonito jamás creado. Yoshi vuelve convertido en lana, con modo para dos jugadores y un diseño de niveles sublime.		
Zelda Wind Waker HD	270	92

Nuevas entradas del mes

- **Super Mario Maker, todo un sueño nintendero.**
- **Little Battlers eXperience, otro crack de Level 5.**
- **Devil's Third, un juego no apto para almas sensibles.**
- Splatoon no es nuevo... ¡pero se actualiza mucho!
- 3D Gunstar Heroes y 3D Streets of Rage 2. Magia retro.

3DS



Little Battlers eXperience, la última gran incorporación a la portátil.

Nombre	Número	Nota
Ace Attorney Trilogy (eShop)	269	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93
Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Azure Striker Gunvolt (3DS)	272	84
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Disney Magical World	266	84
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Doctor Mario Miracle Cure (eShop)	275	80
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fantasy Life	265	93
Fire Emblem Awakening	247	93
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fossil Fighters Frontier	274	80
Fullblox (eShop)	274	81
Gunman Clive 2 (eShop)	271	83
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Inazuma Eleven GO 2	272	90
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

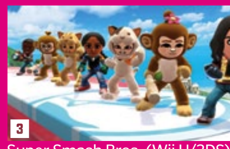
Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 3	268	75
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Little Battlers eXperience	276	86
Luigi's Mansion 2	246	92
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	230	96
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario Vs. Donkey Kong TP	272	78
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Gunvolt (eShop)	272	79
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Monster Hunter 4 Ultimate	270	93
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	238	93
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
OlliOlli (eShop)	272	80
One Piece Unlimited World Red	262	82
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Persona Q	268	87
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Pokémon Rubi Omega / Zafiro Alfa	268	92
Pokémon Shuffle (eShop)	271	75
Pokémon X & Y	253	96
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

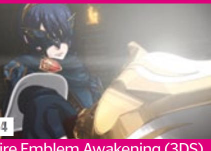
Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	255	93
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Puzzle & Dragons Super Mario	273	87
Puzzle & Dragons Z	273	85
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	231	92
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Rune Factory 4 (eShop)	269	82
Shantae & The Pirate's Curse	270	80
Shin Megami Tensei IV	268	90
Skylanders Trap Team	266	85
Siesta Fiesta (eShop)	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Smash Bros. for 3DS	266	96
Super Street Fighter IV	221	94
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris Ultimate	268	80
Theatrhythm Final Fantasy CC	265	88
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
Ultimate NES Remix	267	86
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
Xenoblade Chrocicles 3D (New 3DS)	272	91
Zelda A Link Between Worlds	255	95
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Majora's Mask 3D	270	94
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

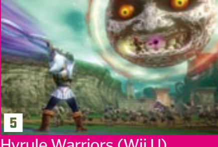
TOP 10
JUEGOS CON DESCARGABLES

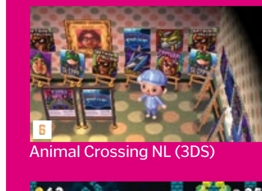

1 Splatoon (Wii U)


2 Mario Kart 8 (Wii U)

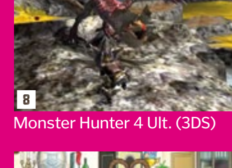

3 Super Smash Bros. (Wii U/3DS)


4 Fire Emblem Awakening (3DS)

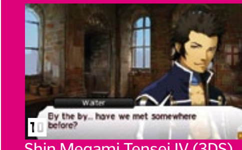

5 Hyrule Warriors (Wii U)


6 Animal Crossing NL (3DS)


7 New Super Mario B.. 2 (3DS)


8 Monster Hunter 4 Ult. (3DS)


9 Phoenix Wright AA DD (3DS)



10 Shin Megami Tensei IV (3DS)

Avances

Wii U

➲ TERROR
➲ TECMO KOEI
➲ 30 de OCTUBRE



Di patata, fantasma

Maiden of Black Water será uno de los juegos que **mejor use el Gamepad**: lo convierte en la cámara de fotos que **exorciza a los fantasmas**. Moverlo para localizar en su pantalla a los espectros es toda una experiencia.



Project Zero Maiden of Black Water

¿Te atreves a mirar al terror a los ojos?

Silent Hill, Resident Evil... y Project Zero. La serie de juegos de horror de Tecmo Koei se ha ganado un puesto en el pódium de los "survival horror" nipones, y los nintenderos estamos de enhorabuena, porque Tecmo Koei apuesta por nuestras consolas: la quinta entrega de la serie (Fatal Frame V en tierras niponas) llega en exclusiva a Wii U. Tiene sentido: la clave en Project Zero siempre ha sido exorcizar fantasmas fotografiándolos. Y, ¿qué mejor cámara que nuestro Wii U Gamepad?

Un vistazo al más allá

Maiden of Black Water se desarrolla en Mount Hikami, un amplio escenario natural en el que encontraremos bosques, mansiones, lagos... y, cómo no, un cementerio. Hasta allí llega la joven Yuri, uno de los tres personajes jugables, en busca de una muchacha desaparecida. Yuri tiene el poder de ver "el mundo de las sombras", un lugar entre la vida y la muerte, y de encontrar objetos y personas perdidos en él. Pero lo que no puede imaginarse es que Mount Hikami está plagado de espectros que no descansan en paz, incluida la terrible "Doncella de Agua Oscura". Afortunadamente, al poco de empezar la aventura Yuri encontrará la famosa Cámara Obscura: la mítica cámara de fotos sobrenatural capaz de exorcizar fantasmas al fotografiarlos. Y, como ya te hemos revelado, ➲

Esta es Yuri, el primer personaje controlable. Siempre ha tenido la capacidad de ver "el mundo de las sombras", y ahora busca a una muchacha desaparecida.



El agua tendrá una simbología siniestra: muchos espectros parecen ahogados.

PROJECT ZERO SE UNE A BAYONETTA 2 Y DEVIL'S THIRD EN UN TRÍO GANADOR DE JUEGOS SOLO PARA ADULTOS Y EXCLUSIVOS DE WII U





Te agachas para coger un objeto... ¡y, zas, la típica mano espectral! Te la esperabas, pero te asusta igual.



¿Ninja vs. fantasmas?

La versión nipona del juego incluye una misión extra protagonizada por Ayane, la ninja de Dead or Alive. En ella, la luchadora usa el sigilo para evitar a los fantasmas y buscar a una joven. ¡Ojalá se mantenga en la versión europea!

el Wii U Gamepad se transformará en el sobrenatural artilugio. Imagina ver un fantasma en el televisor para, acto seguido, levantar el mando, moverlo para buscarle en la pantalla del mismo, enfocarle... ¡y disparar la foto antes de que te atrape!

Aguas turbulentas

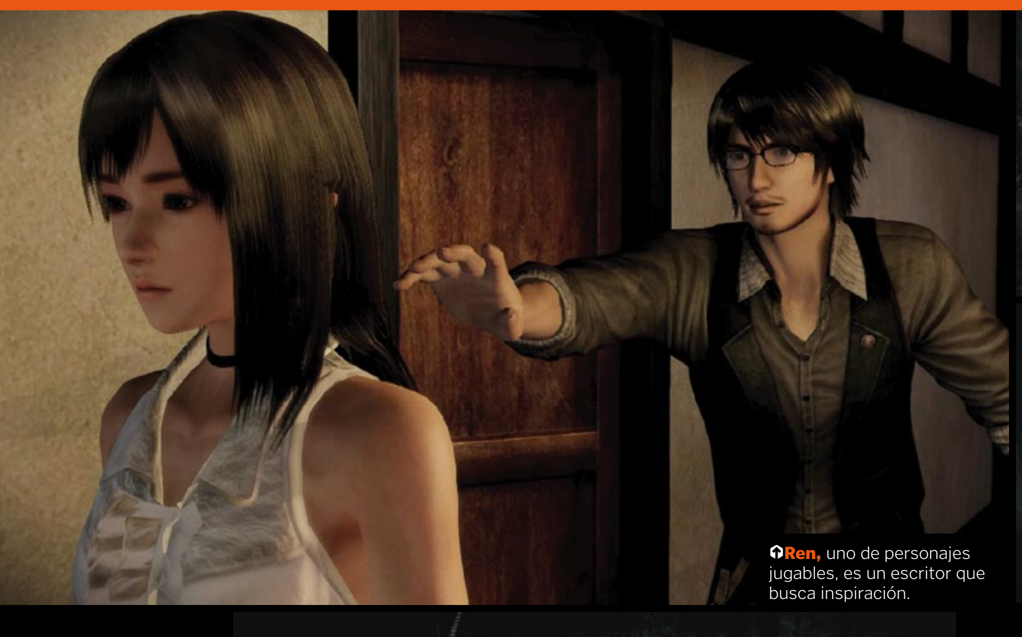
Armados con la cámara espectral, disfrutaremos de un desarrollo típico de Survival Horror basado en la exploración en busca de objetos y pistas. Así se desgranará una trama compuesta por tres historias: la de Yuri y las de otros dos jóvenes, Miu y Ren. Todo, con una ambientación que plasmará la típica imaginería sobrenatural japonesa. El agua tendrá un papel clave: la lluvia es frecuente en Mount Hikami y, cuanto más mojados estén los protagonistas, más les atacarán los espectros... aunque también más poderosa será la cámara. ¿Bastará esto para acabar con la doncella empapada con aspecto de pesadilla? ⬢

Primera impresión

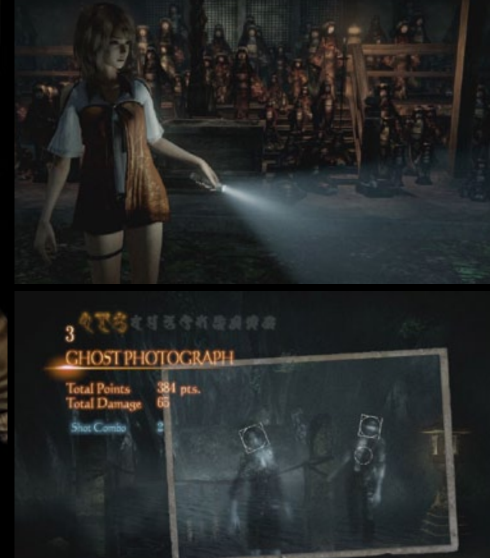
La ambientación, simplemente espeluznante.

Llegará en inglés.





Ren, uno de personajes jugables, es un escritor que busca inspiración.





LA AMBIENTACIÓN SERÁ LA ESTRELLA: LA OSCURIDAD, LA LUZ, EL AGUA, EL SONIDO... TODO EL PODER TÉCNICO DE WII U SE USARÁ PARA ATERRARNOS

Estate atento: un sonido extraño, un cambio en la luz... quizá tienes un fantasma cerca.



Rui, a la izquierda, es la asistente de Ren. Miu es otro personaje jugable. El juego narra las historias de Ren, Miu y Yuri... ¿que tienen en común?





TERROR DE CALIDAD

Explorar los rincones del escenario sabiendo que un fantasma puede aparecer tras cada esquina te mantendrá tenso... y además usarás el Gamepad para mirar a los ojos del espectro y fotografiarle. Si te gustan los juegos de terror, no dejes pasar una experiencia a la vez clásica y diferente.

Freezer contra Goku, un clásico que podremos revivir en un juego que recrea siete sagas del anime.



LUCHA
BANDAI NAMCO
16 DE OCTUBRE

Dragon Ball Z Extreme Butoden

Los Súper Sayanos vuelven en un juego de lucha 2D alucinante.



Belleza Visual

Entre lo bonitos que son los **sprites 2D** y la profundidad 3D que se consigue con los fondos, el juego es de lo más vistoso. La **pantalla táctil** sirve para cambiar de personaje.



Quizá para quitarle a los fans de Dragon Ball el mal sabor de boca que les están dejando las críticas del nuevo anime DB Super, Nintendo 3DS va a recibir un juego que ha sido un éxito de crítica y ventas en Japón. Extreme Butoden recuperará el argumento de siete sagas del anime (Saiyan, Freezer, Célula, Buu, Battle of Gods, Broly y Bardock) para ofrecernos lucha uno contra uno, un control sencillo y espectaculares gráficos 2D.

Peleas galácticas

Las batallas serán por relevos en equipos de tres contra tres, y el sistema de combate será sencillo: dos botones para atacar, otro para esquivar, un cuarto para ataques de energía y R para acumular Ki. Y, con combos muy sencillos (bastan dos botones para lanzar un Kamehameha), Goku va a desplegar ataques alucinantes. Y no solo él, claro: Vegeta, Gohan, Krillin, Buu, Broly... En total habrá 25 personajes jugables y unos 100 asistentes: ayudantes que ejecutarán un ataques especial al pulsar la pantalla táctil.

El juego vendrá bien surtido de modos, incluido un modo Historia distinto para cada personaje jugable y partidas a dobles en red local. Y, sobre todo, destacará por su fantástico apartado gráfico, preciosos sprites 2D que recuerdan a los mejores juegos clásicos de la saga. Hablando de eso, la edición especial de New Nintendo 3DS con cubiertas de DB y el juego preinstalado incluirá también en la memoria el clásico de Super Nintendo Dragon Ball Z Super Butoden 2.

Primera impresión

Qué bien lucen nuestros héroes en 2D.
Sistema de combate tirando a sencillo.

PLASMARÁ DE MARAVILLA EL ESPÍRITU DE LA SERIE Y DE SUS BATALLAS







Los combates serán uno contra uno y en equipos de tres que se dan el relevo.





Los ataques de equipo reunirán en pantalla a nuestros tres personajes. Serán de lo más contundentes.



Ataques especiales pulsando un par de botones y combos muy sencillos: ofrecerá espectáculo y un control asequible.

El personaje asistente puede desequilibrar las batallas más ajustadas, así que elige bien.



25 personajes jugables y unos 100 ayudantes serán el elenco.



De personajes como Vegeta y Goku se incluirán la mayoría de las transformaciones de la serie.

AMOR POR DRAGON BALL

El anime más famoso vuelve con fuerza gracias a un juego muy respetuoso con la serie, que plasma la emoción de sus combates con gráficos clásicos y cuidados. Habrá que jugar más a fondo, y es verdad que el sistema de combate es sencillo, pero la diversión parece asegurada.



Final Fantasy ha tardado en llegar a 3DS (si exceptuamos los musicales "Theatrhythm"), pero debutará con un juego de rol de acción de primera.

NINTENDO 3DS
- ROL/ACCIÓN
- SQUARE ENIX
- 29 de ENERO



Final Fantasy Explorers

La busqueda de los cristales llega a 3DS.

Aunque Square Enix se resiste a traer una de las entregas numeradas de su serie Final Fantasy a las consolas de Nintendo (y eso que ha asegurado que no descarta llevar FFXIV a la futura NX) , cada cierto tiempo lanza spin-offs que, en muchas ocasiones, tienen tanta calidad como la serie "principal". Y parece que ese será el caso de este Explorers, que retoma el espíritu de los Crystal Chronicles de GameCube y nos lanza a buscar gemas en solitario o en compañía, gracias a su modo multijugador.

Profesión con futuro

La isla de Amostra es un lugar rico en las gemas que buscamos, pero también habitado por algunos de los monstruos más famosos de la serie. Para explorarla, contaremos con un equipo formado por 4 aventureros y hasta 4 monstruos que reclutaremos después de derrotarlos. Las batallas serán en tiempo real, y nuestros héroes, completamente personalizables. De hecho, tendremos que elegir para cada uno una profesión entre 20 distintas (como las clásicas de mago negro y blanco, paladín o monje, y otras nuevas). Y, aunque el juego podrá jugarse en solitario, está pensado para disfrutarse con hasta tres amigos en red online o local. Pinta bien la cosa, ¿no? Pues te gustará saber que podremos jugar con la apariencia de personajes clásicos de FF como Squall o Cloud.

Rol en tiempo real

Como es recomendable en este tipo de combates, el juego se controlará con **stick y botones**, quedando la **táctil** para mostrar el mapa e información sobre el equipo.



Primera impresión

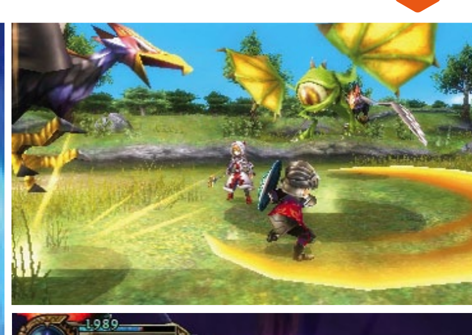
- **Rol largo y profundo.**
- **¿Será soso en solitario?**

AUNQUE PODRÁ JUGARSE EN SOLITARIO, LAS MISIONES SERÁN MÁS CHULAS ACOMPAÑADO

Nuestros héroes serán complatemente personalizables, no solo en su profesión, sino en las armas y el equipo que lleven.



Este es un Ifrit, invocación de los FF. Lucharemos contra monstruos de la serie.





La parte de compra y forja de objetos estará muy presente, como en todo buen juego de rol.



El apartado gráfico será reseñable: mira que personajes y escenarios, todo en perfectas 3D.



Sí, esta es Yuna, de FFX. Podremos jugar con varios personaje clásicos de FF.

YA ESTÁ AQUÍ

Se han hecho de rogar, pero por fin Square Enix ha preparado un juego de rol de FF para 3DS. Sus "quest" serán más divertidas en compañía, pero en solitario también ofrecerá alicientes, y es que mejorar a nuestro equipo de héroes (y monstruos) enganchará.



➲**PxZ 2** mantendrá el sistema de juego del original: estrategia y combates por turnos, pero muy espectaculares.



➲ ESTRATEGIA
➲ BANDAI NAMCO
➲ 2016

Project X Zone 2

La unión (de grandes héroes) hace la fuerza.



Detalles tácticos

PxZ2 se manejará con cruceta y botones. En la pantalla 3D veremos **el tablero y las peleas**, mientras que en la táctil se mostrará información sobre el equipo y los turnos de ataque.

Si crees que Super Smash Bros. es el mayor crossover de los videojuegos, tendrías que repensártelo. Project X Zone trajo a nuestra 3DS a más de 60 personajes de SEGA, Bandai Namco y Capcom, y su secuela promete batir ese número con nuevas incorporaciones tan carismáticas como Phoenix Wright y, de nuevo, con la estrategia por turnos como protagonista.

Estrategia y espectáculo

Aún no sabemos qué amenaza es tan importante para poner en apuros a tamaña reunión de héroes, pero sí conocemos el desarrollo: antes de cada fase, se nos asignarán varias parejas de personajes (Ryu y Ken de Street Fighter, Jill y Chris de Resident Evil...), que en el tablero se mueven juntos como una sola unidad. Además, habrá personajes solitarios de apoyo, que nosotros asignamos a la pareja que queramos. La batalla se desarrollará por turnos en un escenario-tablero. Cuando comience una pelea, pasaremos a una perspectiva 2D en la que los héroes se representarán con sprites 2D. En nuestro turno, para atacar realizaremos combinaciones de botones, lo que añadirá dinamismo a las batallas, y mucho espectáculo, porque los ataques serán alucinantes. Sí, es tal cual la mecánica de la primera parte. Pero mirá el lado bueno: con nuevos personajes y traducido al español, esta secuela es aún más atractiva que el original.

Primera impresión

- **Su elenco de personajes.**
- **Desarrollo sin novedades.**

EL JUEGO REBOSARÁ CARISMA, EL DE UNA REUNIÓN DE HÉROES QUE ES UN SUEÑO



Phoenix Wright y Maya Fey serán dos de las nuevas incorporaciones del elenco.

Los escenarios se dividirán en casillas, y las unidades aledañas podrán realizar potentes ataques conjuntos.

Estos ataques especiales desplegarán preciosos dibujos de los héroes, como estos de Shinobi y Strider.

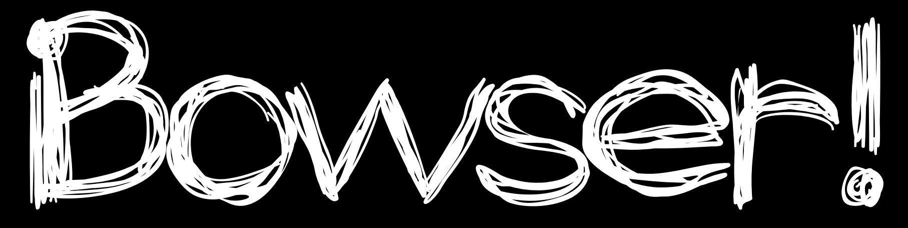
Axel Stone, de Street of Rage, es una de las nuevas incorporaciones. Será una de las unidades de apoyo que asignaremos a una pareja.

El juego llegará traducido al castellano. No sabemos si el doblaje será inglés o japonés.

MITOS Y CARISMA

A los fans nos encantan los crossovers, y este, que mezcla a mitos grandísimos de la historia de los videojuegos, ya nos atrae solo por eso. El desarrollo seguirá siendo estrategia pura y dura, pero, al llegar en castellano, atraerá a mucho más público.

Feliz 30 cumpleaños...





El 13 de septiembre de 1985, cuando salió a la venta Super Mario Bros., los japoneses descubrieron al villano más terrible de la historia de los videojuegos: Bowser, el Gran Rey Demonio. 30 años después, repasamos sus batallas con Mario, una guerra infinita en la que siempre ganará la diversión.

Super Mario Bros.

(NES, 1985)

Le conocimos en la fase 1-4, el primer castillo. Pero, ¿era el auténtico? Solo había que coger el hacha y la plataforma bajo sus pies desaparecía, acabando con el villano en la lava. Pero en los 7 primeros enfrentamientos (de 8 castillos) se transformaba en goomba al morir. Se ha especulado con que, hasta el último castillo, donde no se producía la transformación, nos medíamos con impostores. Las peleas son cada vez más difíciles: siempre lanza bolas de fuego, pero hay cada vez más obstáculos que nos impiden saltar con comodidad. A partir del castillo 6 añade a sus ataques el lanzamiento de martillos.



Super Mario Bros. 3

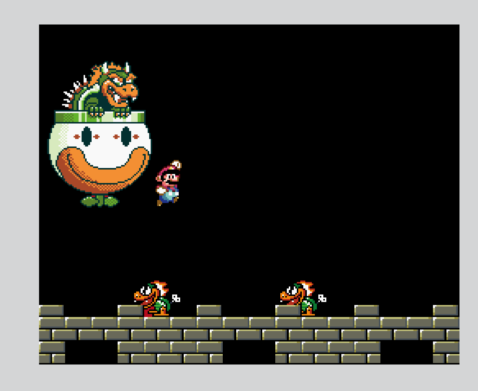
(NES, 1988)

Había raptado a Peach y mandando a sus koopalings a usurpar los tronos de los siete reyes del Reino Champiñón (de los que no se ha vuelto a saber). Al final del mundo 8 le vimos más detallado, con su mechón rojo y sus muñequeras de pinchos. Lanzaba fuego e intentaba aplastarnos con su corpachón, lo que le llevó al desastre: acababa aplastado los bloques del suelo y cayendo al vacío.

Super Mario World

(SNES, 1991)

Debía de estar cansado del Reino Champiñón, pues él y sus koopalings conquistaron Dinosaur Land, la tierra de Yoshi, además de volver a raptar a Peach. Al final del juego le veíamos montado en su girocóptero con cara de payaso, que se alejaba y acercaba a la pantalla gracias al Modo 7 de la consola. Los koopas de cuerda que nos lanzaba eran su perdición, ¡se los devolvíamos directos a la cabeza!









Super Mario 64

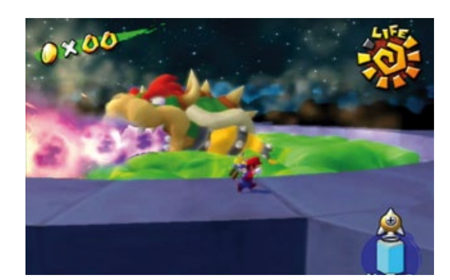
(Nintendo 64, 1996)

Bowser conquista el castillo de Peach gracias al poder de 120 estrellas mágicas. Menos mal que Mario puede saltar a diversos mundos a través de los cuadros del castillo y recuperarlas. Nos enfrentamos a él en tres ocasiones, ¡y verle por primera vez en tres dimensiones fue todo un shock! Era impresionante (y también un poco cabezón). Lanzaba llamaradas y saltaba destrozando el suelo. Pero Mario demostró su fuerza agarrándole por la cola y lanzándole contra las bombas de los laterales de los escenarios.

Super Mario Sunshine

(GameCube, 2002)

Aquí conocimos al hijo de Bowser, llamado, claro está, Bowser Jr. Él es el responsable de un diabólico plan: hacerse pasar por Mario, llenar de graffitis Isla Delfino y conseguir que el fontanero se convierta en fugitivo. Al final del juego, Mario descubre que Bowser se oculta en el corazón de Isla Delfino, pasando unas vacaciones familiares con su hijo y su amada (y secuestrada) Peach. Aquí le vemos por primera vez con un tamaño descomunal, lanzando colosales llamaradas. ¡Más vale que destrocemos pronto la piscina en la que se está bañando!





New Super Mario Bros.

(DS, 2006)

Bowser Jr. vuelve a raptar a Peach. A Bowser le vemos en el castillo del mundo 1, donde, en homenaje a Super Mario Bros., basta con pulsar un interruptor para que caiga a la lava. Después vuelve por primera vez en versión esqueleto (Dry Bowser) y ya recuperado para la batalla final, ayudado por su hijo.



El origen

Así crearon Miyamoto y Tezuka a la némesis del mayor héroe de videojuegos.

Cuando Miyamoto trabajaba en Super Mario Bros., decidió inspirarse en un villano preexistente para crear al gran malo del juego: **Gyu-Mao,** el malvado rey buey de **"Alakazam The Great"**, peli de animación producida por Toei Animation en 1960. Sin embargo, al ver los diseños, Takashi Tezuka le comentó a Miyamoto que Bowser parecía más una tortuga. Y así nació el malvado, eternamente enamorado de la Princesa Peach y obsesionado con conquistar el Reino Champiñón. En el manual japonés de Super Mario Bros. se le define como Gran Rey Demonio, mientras que en el americano se le presenta como Rey Hechicero y con su título más famoso, **Rey de los Koopa**.

Podoboo

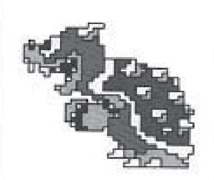


Protector of the great sorcerer Koopa king, he comes flying out of the lake of fire inside the Koopa king's castle.

Mushroom retainers

Seven Mushrooms who originally served in the court of Princess Toadstool, but are now under the spell of the evil Koopa king.

Bowser, King of the Koopa



The sorcerer king holding Princess Toadstool captive in the last castle. He comes at you spitting fire. There are several ways to kill him, but you only get points if you use fireballs. . . . . ??? PTS.

Princess Toadstool

Princess of the Mushroom Kingdom, she is the only one who can break the spell of the evil Koopa king.

Jumping board

If Mario jumps onto it, it goes up and down. Pushing the A button when the jumping board is all the way up makes Mario jump superhigh.

14



"Alakazam The Great" se basa en una novela china del siglo XVI. Su protagonista, el Rey Mono, es el personaje en el que se basó Akira Toriyama para crear a Goku.







Bowser es el prota

En no pocas ocasiones nos hemos metido en su caparazón. Estos son los títulos en los que hemos controlado a Bowser.

Desde que en 1992 se lanzó **Super Mario Kart**, Bowser ha sido personaje jugable en multitud de juegos deportivos. En la serie **Super Smash Bros.** reparte con contundencia. Pero lo mejor ha sido manejarle en aventuras. En **Super Mario RPG** (SNES, 1996; se publicó en Europa en la Consola Virtual de Wii) se unía al equipo de Mario para enfrentarse a Smithy; y en **Yoshi's Island DS** (2006), Baby Bowser era controlable a lomos del dino. Pero su papel estelar ha sido el de **Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser (DS, 2009)**, donde era coprotagonista junto a Mario y Luigi... ¡que estaban atrapados dentro de él!

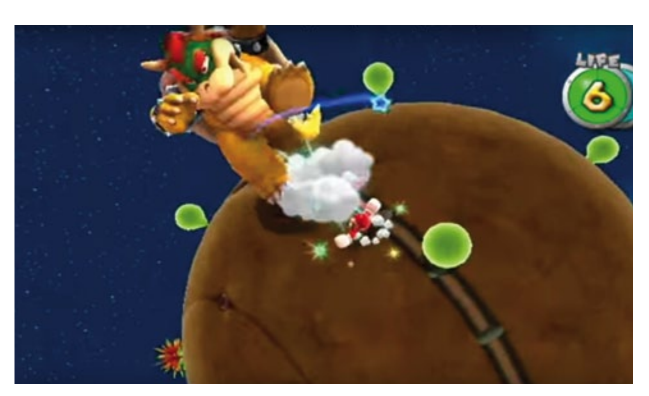


En Viaje al Centro de Bowser manejábamos al villano, que ejecutaba ataques con sus legiones de koopas.

Super Mario Galaxy

(Wii, 2007)

En un inicio explosivo, Bowser ataca el Reino Champiñón con su flota de barcos voladores y se lleva el Castillo de Peach, con ella dentro, al espacio. Convertido en supervillano galáctico, las batallas con él se desarrollan en mundos esféricos donde despliega sus ataques habituales.



New Super Mario Bros. Wii

(Wii, 2009)

Nuevo golpe de efecto: conquista el Castillo de Peach con ella dentro y expulsa a Mario, Luigi y los toad azul y amarillo. Es el enemigo final: tras vencerle al estilo clásico (interruptor y lava), Kamek le convierte en gigante y nos persigue por una fase destrozando el escenario a su paso.



Super Mario Galaxy 2

(Wii, 2010)

Parecía que era imposible mejorar Mario Galaxy, pero Nintendo lo consiguió... ¡y nos ofreció el Bowser más descomunal hasta la fecha! Empeñado en crear un imperio en el centro de Universo, sus puños hacen temblar planetas, y la única manera de vencerle es golpearle con sus satélites.







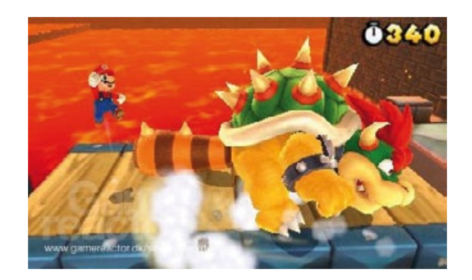
Villano de familia



➲**Un misterio a resolver** en próximas aventuras: si nos son sus hijos, ¿algún parentesco une a Bowser y los koopalings?

Bowser es papá: Bowser Jr. es su legítimo heredero... y, según Miyamoto, el único.

Bowser Jr., de madre desconocida, es su viva imagen (de hecho es muy parecido a Baby Bowser, la versión bebé de su papá). Pero... ¿qué pasa con los koopalings? Estos 7 koopas fueron presentados en Super Mario Bros. 3 (NES, 1990) como los hijos de Bowser. Sin embargo, en una entrevista a Game Informer Miyamoto confirmó que los koopalings, que sí son hermanos entre ellos, no son hijos de Bowser.



Super Mario 3D Land (3DS, 2011)

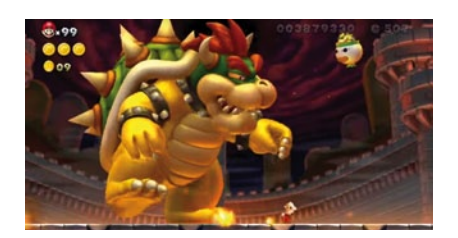
Esta vez, Bowser no solo ha secuestrado a Peach, sino que se ha hecho con las hojas de árbol Tanooki, que dotan a su poseedor del poder de este tipo de mapache. Nos enfrentamos a él varias veces, y siempre hay que evitar sus ataques y alcanzar el interruptor. En la segunda vuelta del juego le sustituye su versión esquelética.

New Super Mario Bros. 2

(3DS, 2012)

Enésimo secuestro de Peach, y no nos enfrentamos a él hasta el final del juego. Tras esquivar las bolas de fuego y pisar el pertinente interruptor, Kamek aumenta su tamaño. Comienza así un emocionante ascenso hasta el interruptor final, saltando por plataformas que Bowser destroza a zarpazos.





New Super Mario Bros. U

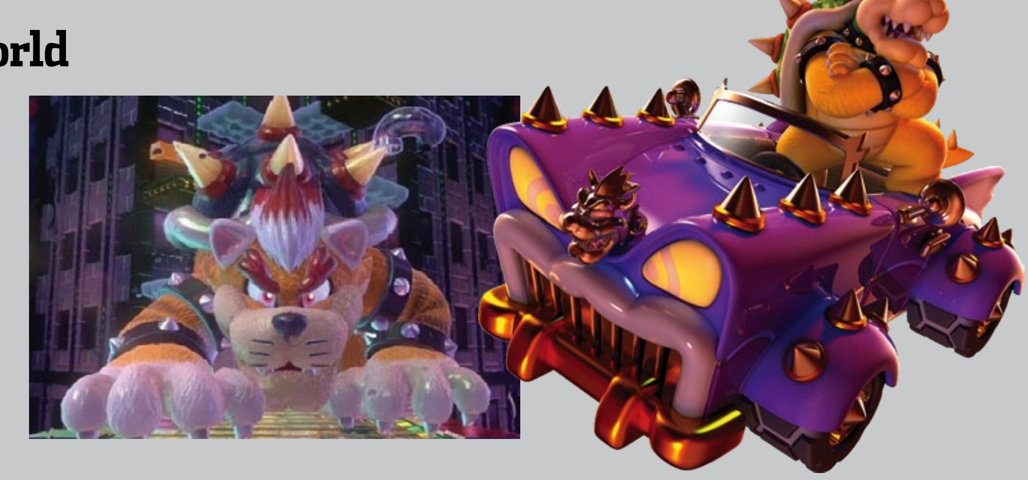
(Wii U, 2012)

Su plan menos innovador hasta la fecha: vuelve a tomar el castillo de Peach y a expulsar a Mario, Luigi y los Toad. En la batalla final, nos las vemos con un Bowser XXL y con Bowser Jr. volando en el girocóptero payaso. La clave para vencer es desmontar al pequeño y golpear al grande con la aeronave.

Super Mario 3D World

(Wii U, 2013)

Nuestra última gran batalla contra Bowser... por el momento. Esta vez ha secuestrado a la Princesa de las Hadas y sus súbditos y los ha embotellado. La primera vez que peleamos con él, nos lanza bombas... ¡desde su coche! Luego le vemos en una batalla final en la que utiliza un cascabel para convertirse en Bowser gato. ¡Terrible y mono a la vez! Nos persigue trepando por un rascacielos, ¡y nos encanta!



RETRO REVIEW

La **eShop de Wii U** recibe el que, en lo que a cronología de la historia se refiere, es el **último Star Fox** por ahora.



- eShop Wii U
- Acción
- Nintendo
- DS
- 2006
- 9,99 €
- 1 jugador

DE ÉL DIJIMOS...

"Si eres fan de Star Fox, no te puedes perder su regreso. Incluye estrategia y mucho uso del puntero. Y los que no conozcan la saga se van a quedar encantados."
Nota: 92

NUESTRA OPINIÓN

La más olvidada entrega de Star Fox es muy rara. A pesar de su control táctil mejorable y de que los gráficos se han quedado viejos, la mezcla de acción y estrategia lo hace único.

Nota **74**



Star Fox Command mezcla acción y estrategia: antes de cada misión trazamos sobre un mapa el recorrido de nuestro Arwing con el stylus. Cuando nos topamos con un rival, pasamos a la acción espacial.



El control de la nave es completamente táctil. Hasta que te acostumbras, se hace durillo.



En la eShop, el juego ha perdido su localización al castellano y el multijugador online. Una pena.

Star Fox Command

La estrategia, otra arma de los pilotos del espacio.

De los tóxicos mares del planeta Venom surgen los malvados Anglars, y el equipo Star Fox debe detenerlos en la entrega más original de Star Fox. Sigue siendo un juego de acción espacial, sí, pero también te obliga a pensar un poco y preparar una estrategia en cada misión.

Piensa un poco, piloto

Nuestros objetivos suelen ser sencillos, como destruir escuadrones enemigos, pero lo curioso es que antes de cada misión debemos trazar el camino de nuestro Arwing en un mapa usando el stylus. Así, cuando interceptamos a los enemigos, pasamos a las típicas secuencias de acción espacial. Y no creáis que las decisiones estratégicas son poco importantes: una mala planificación puede dar al traste con la misión.

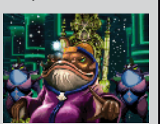
El otro gran elemento original es que el control de Star Fox Command cuando estamos a los mandos de la nave es completamente táctil. Y, aunque acabamos haciéndonos a él, no es tan bueno como con cruceta y botones. A cambio, el juego nos ofrece muchas misiones, muchos pilotos para elegir con diversas habilidades y la friolera de nueve finales, lo que lo hace bastante rejugable.



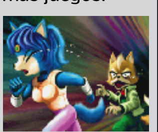
5 Datos



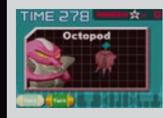
El juego es obra de Q-Games, estudio nipón liderado por el occidental Dylan Cuthbert. Nintendo debió quedar contenta con el resultado, pues volvió a trabajar con ellos en Star Fox 64 3D para 3DS.



En Star Fox el villano no es Andross, sino los Anglars: una raza de peces humanoides creados como arma biológica en los mares del planeta Venom, y que no han aparecido en más juegos.



El juego tiene la friolera de nueve finales, narrados con bonitos dibujos estáticos, que dependen de que aceptemos o no la ayuda de otros personajes durante la aventura.



Octoman, piloto de F-Zero, es uno de los jefes. No es el único guiño entre las dos series: ¿os acordáis del piloto de F-Zero llamado James McCloud, como el papá de Fox?



En noviembre, concretamente el día 20, la nueva entrega de la serie, Star Fox Zero, llegará a Wii U, con un control único gracias al Gamepad.

RETRO REVIEW

Uno de los **mitos de Nintendo 64**, que en su versión cartucho nunca salió de Japón, ya está en la **eShop de Wii U**



- eShop Wii U
- Acción
- Treasure
- Nintendo 64
- 2000
- 9,99 €
- 1 - 2 jugadores

EN SU DÍA DIJIMOS:
"Un auténtico clásico. Un juego de acción impecable y el pináculo de la despedida de Nintendo 64".
Nintendolife.com, 2007

NUESTRA OPINIÓN
Treasure demuestra su talento para hacer juegos de acción perfectos en control y ritmo. Eternamente divertido.

Nota 85



Sin & Punishment es un juego de disparos de avance automático, en el que nosotros nos movemos lateralmente para esquivar y desplazamos el punto de mira con el stick. Un control sencillo y perfecto.



Los gráficos poligonales permitieron jugar con movimientos de cámara muy espectaculares.



El juego no da respiro, y en cada fase la sucesión de hordas de enemigos y jefes es constante.

Sin & Punishment

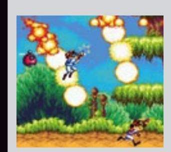
El futuro de la humanidad depende de tu puntería.

Quizá el último gran mito de N64 fue Sin & Punishment, obra de Treasure que solo salió en Japón y que los occidentales no disfrutamos hasta que, en 2007, llegó a la C.V. de Wii. Ahora acaba de debutar en la eShop de Wii U y, a pesar de que el tiempo ha pasado por los gráficos, mantiene toda su diversión intacta.

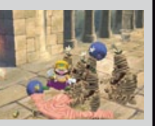
Rebeldes con causa

En un mundo futurista, tres jóvenes rebeldes se enfrentan al currupto ejército y a los Ruffians, raza de animales mutados genéticamente que intentan subyugar a la humanidad. Un loco argumento con el que se desarrolla un arcade de disparos de control tan sencillo como preciso: el avance de los personajes es automático y nosotros usamos un stick para desplazarnos a izquierda y derecha, otro para mover el punto de mira y sendos botones para saltar y disparar. Con un ritmo diabólico el juego nos lanza hordas de bestias (mecánicas o animales) y espectaculares jefes que debemos aniquilar. Aunque por los gráficos ha pasado el tiempo, su estética ciberpunk aún funciona y es atractiva, y la posibilidad de jugarlo a dobles aumenta el interés de un juego ya de por sí emocionante e intenso.

5 Datos



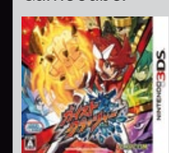
El primer juego de Treasure fue Gunstar Heroes (este mes analizamos la versión 3D Classics). El estudio fue fundado por varios "ex" de Konami en 1992.



Además de los dos Sin & Punishment, colaboraron con Nintendo en Mischief Makers (N64, 1997) y Wario World (GC, 2003).



Son expertos en shooters, y el más mítico es Ikaruga, matamarcianos que en 2003 llegó a GameCube.



Sus últimos juegos para una consola de Nintendo son los dos beat'em up de Gaist Crusher de 3DS, solo publicados en Japón.



Sin & Punishment: Successor of the Skies para Wii (2009) es un juegazo disponible en la eShop de Wii U.

Comunidad

Ya está aquí la vuelta al cole... pero eso no nos va a chafar el cumple de Mario y la batería de juegazos que llegan de aquí a final de año. ¡Y este mes os damos más voz que nunca en nuestra sección tuitera!

Pinceladas de talento

Algunos sólo sabemos garabatear en el GamePad, pero hay portentos del stylus capaces de todo esto:



¿Estáis viendo lo mismo que nosotros? El amigo *kan-two* ha vuelto a demostrar su pasión por The Wind Waker viento en popa a toda vela del Mascarón Rojo, con esta preciosa escena de acción marítima. ¡Qué olas!



Super Mario Maker no podía perderse galería del mes con este impecable dibujo de *membranophonist*, que juega con los ladrillos como si fuesen piezas de Tetris para crear ese efecto de iluminación deslumbrante.

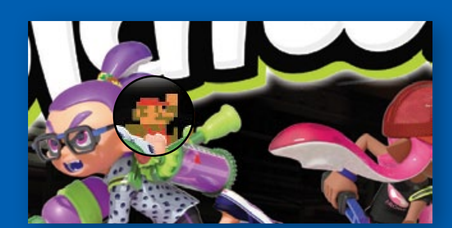


Marth y Roy de Fire Emblem ya tienen su estampa en Miiverse gracias a *toronsama40*, que ha querido plasmar así su afición por *Fire Emblem*, cuya próxima entrega 'Fates' llegará a 3DS el año que viene. Se notan las ganas.

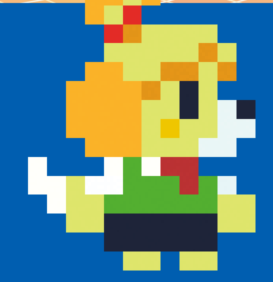


El concurso de dibujo de Splatoon ya tiene ganadores, pero nosotros nos quedamos con esta explosión de color del japonés *18denver*. Pasaos por la comunidad Eventos de Art Academy para degustar el resto del "género".

SE BUSCA



#BuscandoaMario (nº 276)
No sabemos si ha sido por vuestras ansias de Super Mario Maker o por lo fácil que os lo pusimos el mes pasado, pero habéis roto récord de participación con el reto **#BuscandoaMario** y lo sabemos de buena tinta: la del Inkling que le sirvió de escondite en la guía de Splatoon.



Y este mes: Canela
Animal Crossing: Happy Home Designer y Amiibo Festival están a la vuelta de la esquina, pero Canela (pixelada) se nos ha perdido en algún rincón de la revista. ¡Encuéntrala y sube una foto a Twitter con el hashtag **#BuscandoaCanela**!

Los más rápidos:

- TodoNintendoS
- Manu Vil
- Álvaro Moras
- Crustle
- irunesevillamedina
- TheGhostMC00
- antoj2k
- Firexal07
- The Migueluffy
- panecito gamer
- LillipupLover
- Misterfan2000
- Fernando Toraño Díaz
- Alcan
- Alvinoconvino
- v1cky21
- Miguel Cañizares Rom
- Raúl (roli300)
- Vicente Ramos
- Eli López Macías
- Alberto Molina
- Miguel (Miguelex_00)
- Yago Delgado
- Nieves Sánchez Pinel
- Silver Arrow
- Tomás García



Nintendo®

Nintendero del mes

"Echaré cientos de horas a Super Mario Maker"



Nombre real: **José Ferrando Pascual**
Edad: **24 años**
Ciudad: **Alcoy (Alicante)**
Canal de YouTube: **HelldogManquess!**
ID de Miiverse: **Helldogmadness**

¿Cuál fue el juego que más marcó tu vida?
Sin duda alguna, Super Mario Land 2 para Game Boy. No me puedo ni imaginar la cantidad de horas que jugué tanto a este como a Wario Land; creo que han sido estos juegos los que me han aficionado tantísimo al género de plataformas.

¿Y cuál es el juego que más alegrías te ha dado como *youtuber*?
Pues el juego (o más bien la saga) que más alegrías me ha reportado ha sido Pikmin. No probé esta saga hasta Pikmin 3 para Wii U, y tras este decidí jugar a los dos anteriores; fue un gran descubrimiento y son una auténtica maravilla.

¿Qué te aporta Nintendo que no te dan las demás?
Originalidad es la palabra, no hay otra compañía que tenga tanta personalidad; desde mi punto de vista, hay otras que también son muy buenas, pero se parecen mucho entre ellas. En cambio, Nintendo siempre ha creado juegos que gustan a todos/as a cualquier edad.



¿Eres tan "manco" como para apodarte Manquess? ¿Qué juego te costó más?
Jajaja sin duda soy muy manco, por eso decidí tomar ese nombre, pero me lo paso genial y eso es lo que le gusta a la gente; un juego reciente que se me ha resistido muchísimo es Paper Mario: Sticker Star. ¡Acabé soñando con pegatinas!

¿Veremos a Super Mario Maker en tu canal? ¿Qué te parece lo que has visto de él hasta ahora?
Todo lo que he visto sobre el título me parece una maravilla, uno de esos juegos a los que echaré cientos de horas. Las posibilidades son infinitas, y ese tipo de títulos me encantan.

Como plataformero, ¿qué opinas de la evolución de Mario en estos 30 años?
Creo que la saga Mario ha sido la que mejor ha sabido reinventarse con el paso del tiempo, cada título nuevo consigue sorprender de una u otra forma, aunque, seguramente por nostalgia, me quedo con Super Mario 64.

¿En qué crees que reside el éxito de Minecraft?
La clave principal es la creación, estás en un mundo infinito y eres libre de hacer lo que quieras, es algo que pocos juegos tienen, por eso le tengo tantas ganas a Super Mario Maker: ¡poder crear tus propios niveles tiene que ser una pasada!

¿Qué IP echas de menos?
Golden Sun; me encantan los JRPG y me gustaría volver a pasar horas y horas entrenando para vencer a algunos jefes.



Mi personaje favorito es el Capitán Olimar, por encima de Mario y Wario.

¿Algún mensaje para el millón de *subs* de tu canal principal y los 180.000 de tu canal nintendero?
Pasamos tanto tiempo juntos que son como mis amigos. Que una persona te diga que ha tenido un mal día y que con un vídeo tuyo se le ha olvidado por un momento, es algo único.

¿Cuántas horas dedicas a YouTube al día?
Unas 10 horas. Paso más tiempo gestionando los canales que grabando. Más de una vez he pensado en tirar la toalla, ya que no siempre estás con las mismas ganas, pero cuando algo te gusta, lo das todo y vuelves a la carga!

¿A quién nominas?
¡Nomino a DSimphony!



Se abre el telón

Por @Gustarfox

...y aparece Miyamoto anunciando que Nintendo estudia la posibilidad de adaptar sus sagas al cine. ¿Cómo se llama la película? Pues, por ejemplo, *The Legend of Zelda*. Siempre he soñado con una superproducción hyliana dirigida por Peter Jackson, que encontraría material suficiente para una trilogía en Ocarina, Majora's Mask y The Wind Waker. Sería la nueva El Señor de los Anillos, y no quiero imaginar esa banda sonora de Koji Kondo reinterpretada por Howard Shore, o a Emilia Clarke en el papel de princesa Zelda; menudo 'Trono de Juegos' saldría de ahí. También pagaría por una adaptación de **Metroid** dirigida por Ridley Scott, como la Alien que sirvió de inspiración a Yoshio Sakamoto, protagonizada por Mila Jovovich, Olivia Wilde (Tron Legacy) o Amanda Seyfried, que encajarían de lujo en el Traje Climático. Y ahora imaginad una película de **Pikmin** realizada por Disney-Pixar... De hecho, su próxima peli titulada El Viaje de Arlo (un dino con un bebé humano) bien podría servir de homenaje a Yoshi's Island, y nadie como ellos para narrar una historia de supervivencia y amistad entre Olimar y sus entrañables criaturas. Otra saga que me encantaría ver en la gran pantalla es **Star Fox** mediante la técnica stop-motion a cargo de Wes Anderson, por su experiencia en zorros como Fantástico Sr. Fox; o una de **F-Zero** a lo Speed Racer dirigida por los Wachowski, o la increíble historia de superación de un boxeador a lo Rocky o Cinderella Man titulada **Punch-Out**. Si Nintendo finalmente apuesta por este camino, habrá que empezar a ahorrar para palomitas.

La tienda de las Hermanas Manitas



Somos las maestras del diseño, aunque esta vez no sólo vas a encontrar ropa: ¡mira qué variedad de productos nintenderos tenemos!



26,90 euros

Celebra el aniversario de Mario con esta gorra de béisbol buscando 'Mario Cap' en Merchoid.com. También hay de Luigi y tienen licencia de Nintendo.



15,70 euros

Siéntete como en casa, pero en tu casa de Animal Crossing, con esta cartera de cuero sintético para guardar tu 3DS o lo que quieras. Pon 'crossing case' en Etsy.



26,90 euros

El expositor de amiibo definitivo es esta escalera de final de nivel con banderín que tantas veces vas a izar en Super Mario Maker. Se pondrá a la venta el 1 de octubre, pero ya puedes encargarlo en Amazon.com, buscando 'amiibo end level display'.



59,99 euros

Salir de la ducha con el albornoz hyliano de óptima calidad es un lujo para nintenderos VIP. Como diría aquel: "It's dangerous to shower alone, take this!" Se vende en Merchoid.com (escribe 'Zelda robe').



10,50 euros

¡Mega Charizard se ha comido a Pikachu! Pero si es para crear esta monada de peluche de 35 cm., que le aproveche. Busca 'Pikazard' en Amazon.com.



36,00 euros

Esta lámpara de Tetris iluminará tu habitación de los colores que desees gracias a los leds de sus siete tetraminos, que se encienden solos al unirlos a la torre en cualquier comibinación. Busca 'Tetris led' en Thinkgeek.com.



44,00 euros

Hay cazadores... y cazadoras como esta de Pokémon inspirada en el Laboratorio de Investigación del Profesor Oak, ideal para salir "de Kanto". Las tenéis en rojo, azul y amarillo en Etsy con las palabras clave 'oak varsity jacket'.



27,00 euros

Hay cafés que saben a tubería, pero ninguna como las del Reino Champiñón. Pon 'level up pipe mug' en Amazon.com, Thinkgeek.com o directamente en Google, porque están volando.

**Los precios no incluyen gastos de envío.*



El CarteRON

Dicen que el cartero siempre llama dos veces; y el nuestro, todos los meses.

Xavier Ardanuy

Al final se ha confirmado el amiibo de Shovel Knight pero no me queda muy claro para qué servirá. ¿Estará en Smash Bros?

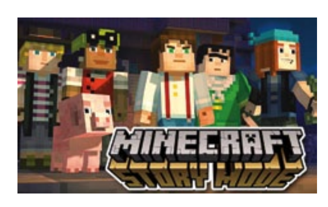
De momento, Shovel Knight no está confirmado para Smash Bros, pero su flamante amiibo servirá para desbloquear el modo cooperativo en Wii U y contenidos extra en 3DS para personalizar a nuestro "pala-dín". Saldrá el 27 de noviembre y, como curiosidad, se está produciendo en la misma fábrica que Disney Infinity bajo la supervisión total de Nintendo.



Cristina Piñana

¿Es verdad que habrá un Minecraft para Wii U? Si es así, ¿cuándo llegará?

Pues parece que TellTale Games y Mojang han leído vuestras cartas, porque al fin habrá Minecraft para Wii U, aunque no exactamente el sandbox que estáis pensando, sino Minecraft: Story Mode, una aventura por episodios basada en su cúbico mundo; algo así como una historia interactiva "minecraftiana". Aún sin fecha oficial, Amazon sitúa el primer episodio a finales de octubre.



Miguel Pacheco

¿Va a haber nuevos mandos de Wii basados en otros personajes?





Afirmativo, y son estos. Toad y Bowser se unen al plantel de Wiimotes personalizados con estos dos nuevos diseños, que llegarán a las tiendas el 20 de noviembre (pulsera de pinchos de Bowser no incluida, jeje).

Gema Sanz (Gemusi)

¿Habrá más juegos de la saga Pikmin?

¡Notición de última hora! Miyamoto acaba de confirmar el desarrollo de Pikmin 4, ¡y ya está casi terminado!

Wakanover

¿Cuándo salen nuevas cubiertas para New 3DS?

Marchando una de Yoshis multicolor y otra de Hello Kitty para el 27 de noviembre.





Íñigo Altuna

He leído un rumor de que NX se llamará Nintendo DreamCast. ¿Es verdad?

Ese rumor es más falso que los monos de Jumanji. Alguien manipuló la web del enigmático Black Hound, un nuevo juego de terror que sí está confirmado para "la nueva consola de Nintendo", pero esperamos que el nombre definitivo de la plataforma sea algo más original. ;P Estaremos muy pendientes.

Óscar Montesinos

¿Cuántas tarjetas de Animal Crossing Happy Home Designer habrá desde el primer dia? Gracias.

La primera tanda constará de cien tarjetas y llegará el 2 de octubre. Aquí las tienes todas en miniatura:



Borja Ayende

¿La edición especial americana de Xenoblade X llegará también a Europa?

Por ahora será exclusiva de Norteamérica, ¡pero la europea sigue siendo estupenda!

Fernando Quintanilla

Aparte de RUNBOW, ¿qué me recomendáis de eShop?

Los Ríos de Alice, una aventura gráfica de los españoles Delirium Studios llena de sensibilidad; los geniales puzles The Bridge y Q.U.B.E.; el rítmico Beatbuddy y The Swindle, un adictivo plataformas cuya estética os recordará mucho a Teslagrad. ¡Menudo mes!

Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a:

revistanintendo@gmail.com

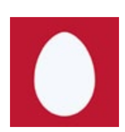


El microanálisis

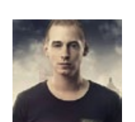
Escribe tu análisis en un solo tweet y lo verás publicado en esta sección. Este mes, juego libre:



H @Sr_H_96
Bayonetta 2. Una obra maestra de los *hack n' slash* gracias a sus frenéticos combates y a sus 60 frames por segundo. Recomendado. **95**



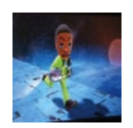
Jaime González @JaimeGonzalexGm
Bravely Default. Un juego de rol como los de antes, extenso, con buena trama e innovador sistema de combate. **93**



Friki Català @friki_bcn
Deus Ex HR: Director's Cut. Joya incomprendida de Wii U, excelente uso del GamePad y muy buena historia de sigilo y acción. **95**



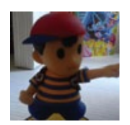
antoj2k @antoj2k
Kid Icarus Uprising. Cientos de horas viciado con su emocionante multijugador, gran control e increíble cantidad de armas. **97**



James Tutumbero @JamesTutumbero
The Wonderful 101. Historia épica, personajes divertidos, jugabilidad excelente, música de diez y jefes impresionantes. **100**



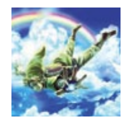
TodoNintendoS @TodoNin10doS
Pullblox World. Puzles entretenidos y desafiantes, aunque los puzles especiales están desaprovechados. Estaría mejor en 3DS. **77**

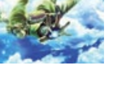


JorgeyGari @JorgeyGari
Yoshi's Woolly World. Una monada de juego, pero bastante difícil sin un amigo que te ayude. Gran compatibilidad con amiibo. **90**



Mario de la Casa Rúa @Mario_Rua
Splatoon. Pasan las semanas y el pescado está más fresco que nunca. ¡Seguirás enganchándote al mando como el primer día! **97**





ale @Noctua_azul
Zelda: A Link Between Worlds. El Héroe del Tiempo ahora puede fundirse en las paredes y elegir qué mazmorra visitar primero. **91**

La gran pregunta

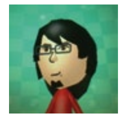
@Gustarfox pregunta: **¿Qué esperáis de Nintendo NX?**



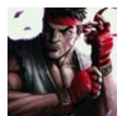
Ricardo L. Morell @RicardolLopezl
Pienso que Nintendo volverá a romper el mercado; apostará por el contenido digital y NX será un híbrido de sobremesa y portátil.



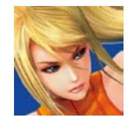
Fermín Gamboa @fermingamboa
Retrocompatible con Wii U y mando con pantalla en el que podamos descargarnos juegos enteros y llevarlo como si fuera una portátil.



Kenzo Tenma @DesdeHyrule
Un sistema de juego exclusivamente digital, sincronizado con el resto de familia Nintendo. Innovación + potencia = Nintendo NX.



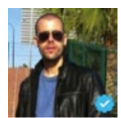
Ryu @4lex_san
Tengo la teoría de que podría ser un teléfono porque dijeron que iba a ir de la mano de 3DS y de Wii U, y me gustaría un híbrido.



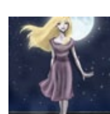
Palmasoft @PalmaSoft
Unificará sistema operativo entre doméstica y portátil; los juegos de la futura portátil se podrán jugar en NX manteniendo las partidas.



Alvinoconvino @Alvinoconvino
Creo que la nueva creación de Nintendo será el soplo de aire fresco en el mundo de las consolas que no ha habido desde Wii.



Francisco J. Ruiz @CiskoNokia
Que fuese retrocompatible con GC/Wii, que tuviese lector, que tuviese 1TB HDD, Wi-Fi completo y, si es posible, de color rojo.



Auri @LauriMercury99
Supongo que innovará en los mandos y controles, tendrá mucha más memoria y, por ser cuqui, que haya de muchos colores.

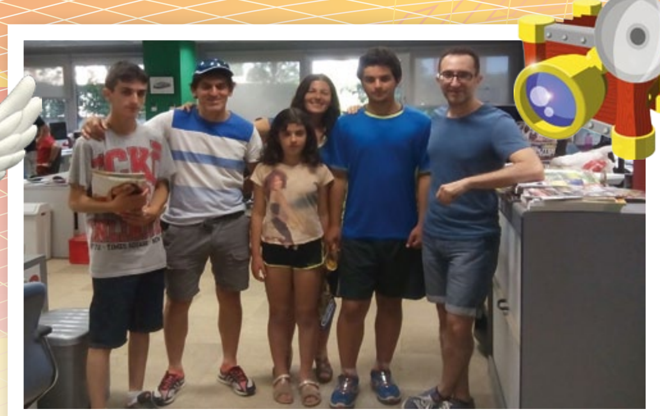


Juan de Julian @oviguan2
Será el presente, pasado y futuro de Nintendo, todas las consolas en una; jugar a todos los juegos en casa o en el parque.

La adivinanza

"Codicioso y chaquetero son insultos que me duelen; devolveré el dinero el día en que los cerdos vuelen".

Si crees saber quién soy, prueba suerte con el hashtag #AdivinanzaRON en Twitter. La solución del mes pasado es **Justino**, el gato de Splatoon.



Nuestro lector Rubén visitó la redacción junto a sus hermanos Sara y David y sus padres Chary y José Luis, y se llevó un recuerdo fotográfico.

El Tablón

Recopilamos las mayores chuladas del mundo nintendero.

Hyrule Wars
por Andy Timm

El amiibuhonero

Paper Mario Galaxy por Ciara Jackson

Paisaje de Hyrule
Por Danilo Santeliz

Piano de 8 bits por Sonya Belousava

La "rodillera"
por Ryan Rubrico

Super Mario Made
por akshop08

The Wind GameCube por Vadu Amka



Vuelve Phoenix

Por Roberto Ruiz Anderson

La noticia de que Capcom ya prepara la sexta entrega principal de Ace Attorney me ha producido sentimientos encontrados. Por una parte, es una gran alegría saber que tenemos de camino un nuevo juego de Phoenix Wright, y estoy seguro de que lo voy a disfrutar tanto como Dual Destinies. Pero por otra, es preocupante que Capcom se haya dado tanta prisa en confirmar que Ace Attorney 6 llegará a Occidente mientras que la llegada del spin-off/precuela The Great Ace Attorney (un juego que lleva ya dos meses a la venta en Japón) sigue en el aire. Además, me sorprende que Capcom regrese tan pronto a la continuidad principal de la saga en vez de centrarse en seguir explorando el antepasado de Phoenix, ¿lo hacen porque quieren apostar sobre seguro con un nuevo juego protagonizado por el personaje más emblemático? Pues bien, tras al anuncio de que Ace Attorney 6 está en preparación y llegará a los mercados occidentales, todas las respuestas que he visto en las redes sociales mencionan The Great Ace Attorney y piden que también lo traigan, así que espero que Capcom escuche a sus usuarios. Personalmente, tengo muchas esperanzas puestas en lo que puede significar The Great Ace Attorney para la saga, aunque por supuesto también me emociona Ace Attorney 6. Eso sí, no podemos descartar que este último llegue en inglés y sólo digital como Dual Destinies...

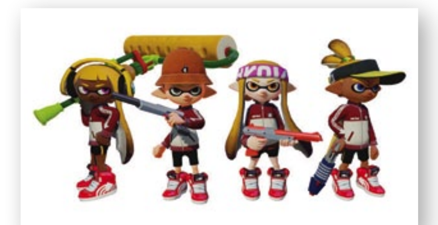


Splatoon™

Vídeo

MÁS DE TODO, Y PARA TODOS

El fenómeno del año no para: sigue estando en los Top 10 de ventas de casi todo el mundo, y las novedades gratuitas no dejan de llegar. Pues nosotros tampoco paramos, y aquí va nuestro tercer volumen.



TOCA HACER EQUIPO

Desde la famosa actualización de agosto ya podemos competir en equipo... ¡pues habrá que organizarse! Igual que no saldrías a jugar con 8 defensas, quizá tener tres rodillos no sea lo más apropiado. Hablad, mirad dónde toca jugar, y elegid pensando en el conjunto.



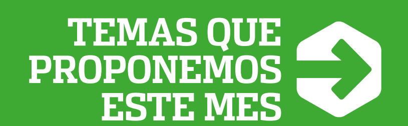
CAMBIA DE ROPA

Cada prenda nueva tiene entre uno y tres potenciadores a desbloquear según su precio. Estos aparecen al azar cuando conseguimos los suficientes puntos en el online. En la variedad está el gusto... y la estrategia. Así que renueva para conseguir diferentes opciones.



PRUEBA LOS ESCENARIOS

Si el pasado mes os hablábamos de probar las armas, no es menos útil hacer lo propio con los escenarios, sobre todo cuando aparece uno nuevo. En batalla es difícil pararte a buscar zonas desde las que esconderte o atacar, así que entra antes, inspecciona... y a combatir.



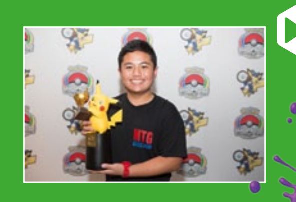


Primeros consejos para que triunfes como decorador en Happy Home Designer.



pág 74 **Pokémon ROZA**

Ya tenemos ganadores. Descubre los equipos y estrategias de los campeones del mundo.



KIT DE ARMAS

Cuando en Splatoon eliges un arma, realmente estás eligiendo tres: la principal, la secundaria y la especial. Las primeras no paran de crecer, pero las otras son bastante fijas. Aquí os las listamos todas.

Armas secundarias

Pulsa R para usar un arma muy diferente a la principal. Son muy útiles, pero también gastan mucha tinta.



ASPERSOR
Se queda esparciendo tinta allá donde lo coloques, pero sólo se puede tener uno activo a la vez por jugador. Es útil dejar varios lejos del combate.



B. TRANSPORTADORA
Esta baliza (de un solo uso) ofrece un punto de supersalto. Se pueden tener tres a la vez, y lo mejor es ocultarlas lejos de nuestra base.



BOLA ATURDIDORA
Tiene un radio de acción bastante generoso y puedes lanzar dos casi a la vez. El enemigo al que pilles será lento y menos hábil unos segundos.



BOMBA BÁSICA
Tarda unos instantes en explotar, sigue rodando mucho desde el lugar al que la lanzamos, y tiene que pillar de lleno para hacer daño. Es... básica.



BOMBA TRAMPA
Parece una pasada, ya que es una mina invisible... pero sólo lo es mientras esté en nuestra tinta. ¿Quién camina sobre la tinta ajena?



BOMBA GUIADA
Esta lancha insufrible sigue al enemigo que tengas enfrente, y además deja rastro de tinta a su paso, así que podemos seguirla nadando.



BOMBA RÁPIDA
No es muy dañina, pero sí que tiene una cadencia brutal y no consume apenas tinta. Explota nada más tocar cualquier inkling o superficie.



BOMBA VENTOSA
Bomba potente, y con un buen radio de acción, que se queda pegada exactamente donde la lanzamos. Tarda un par de segundos en explotar.



RASTREADOR
Es un chivato de la posición de los rivales. Llena el mapa de ellas para tener controlados a los inklings enemigos en la pantalla del Gamepad.



TELÓN DE TINTA
Esta molesta cascada de tinta bloquea los disparos rivales y, claro, su paso. Sólo se puede tener una activa a la vez y se puede destruir.

Armas especiales

Para usarlas tenemos que haber tintado una gran superficie. A partir de ahí podemos guardarlas para el momento apropiado.



BURBUJA
Fantástica protección para ti y para tus compañeros cercanos. Su uso en el modo torre puede garantizar la victoria.



REPETIDOR
¡Te permite usar el arma secundaria sin consumir tinta! Lanza bombas a diestro y siniestro y limpiarás el mapa de rivales.



SUPERCALAMAR
Uno de los más fuertes y decisivos. Te transforma durante varios segundos en un indestructible calamar gigante.



SUPERDETECTOR
Para los fans de la estrategia... y de mirar la pantalla del Wii U Gamepad: te dice la localización de todos los inklings rivales.



TINTAZUCA
Durante unos segundos tendrás en tu poder un cañón de enorme potencia, que además deja tinta en el recorrido.



TINTÓFONO
Tienes sólo un disparo, pero grande en tamaño y alcance... ¡y atraviesa las paredes! Colócate cara al rival, dispara y avanza.



TORNADO
Con el Supercalamar, es claramente el más usado y mortal. Toca un punto del mapa, y un enorme tornado hará estragos.



NUEVO MODO DE JUEGO

Por si el pasado 6 de agosto no nos quedamos saciados con la versión 2.0, ya está con nostros la 2.1. Trae nuevos objetos, armas, otro escenario... y sí, otro modo de juego online más. ¡A disfrutarlo!



EL PEZ DORADO

Todos lo desean, pero sólo un equipo puede poseerlo, y sólo un jugador llevarlo a la meta. Llega el preciado Pez Dorado. **El propio Pez es, además, un tintazuca** que sustituye al arma que llevemos mientras esté en nuestro poder. Lo primero es llegar hasta él, luego romper su burbuja protectora, y entonces llevarlo a la meta del campo contrario. Tendremos 60 segundos, pero si retrocedemos irá más rápido. Si se acaba ese contador o nos liquidan, volverá a su burbuja. Si se acaba el tiempo global, como siempre, ganará el equipo que más lejos haya llegado.

NUEVO ESCENARIO

¿Os acordáis de cuando sólo había 5 escenarios...? ¡Pues ya hay más del doble! Además, todos son muy diferentes entre ellos, encima todos son gratis, y para colmo aún quedan más por venir...

COMPLEJO MEDUSA

Este enorme escenario está diseñado por y para el combate: grandes llanuras, diferentes alturas con rampas, nada de agua y muchas zonas aisladas. En los territoriales te puedes hinchar a puntos con los rodillos, pero se puede sacar partido a cualquier arma. Su diseño hace también fácil seguir a las torres, y hasta esperarlas con un cargatintas bien preparado.



¡Nueva!



Ya a la venta en tu quiosco

15 CONSEJOS PRÁCTICOS SOBRE



Nada como ayudar a otras personas a diseñar la casa de sus sueños. No es una tarea sencilla, y por eso vamos a echaros una manita.



1 TU ASPECTO

Aunque la chaqueta roja es obligatoria, puedes personalizar el resto de aspectos de tu personaje en el día a día, como los pantalones, los calcetines, los zapatos o lo que lleva en la cabeza. Nosotros optamos por unas gafitas de pasta, una falda azul con vuelo y unos leggins negros para no pasar frío, que el verano ya se ha acabado, y unos zapatos Oxford.



2 LO QUE SIENTE EL CLIENTE

Es muy importante prestar atención a los clientes mientras decoras su casa. Cuando algo no les gusta, no dirán ni mu, pero cuando algo es perfecto, aparecerán corazoncitos sobre sus cabezas. Atento a ellos.



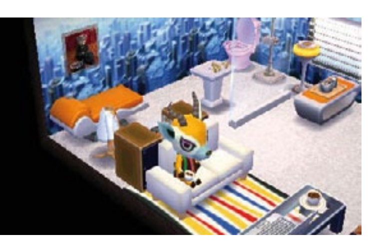
3 REVISA LOS NUEVOS OBJETOS

Cada poco tiempo, nuevos ítems aparecerán en tu colección, así que tómate tu tiempo para revisar todos los apartados antes de empezar a diseñar una nueva casa. Lo mismo hay cosas perfectas para tu cliente.



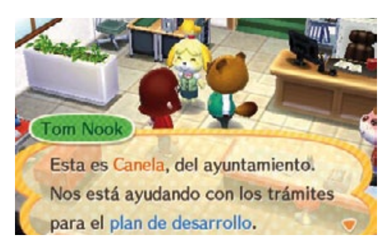
4 TUS COMPAÑEROS

Tus compañeros de la inmobiliaria, además de muy graciosetes, suelen tener sus propias tribulaciones. Habla con ellos, que sus consejos pueden resultar útiles o inspirarte.



5 MENOS A VECES ES MÁS

Llenar una casa hasta los topes de objetos no siempre es adecuado. Muchas veces, es mejor tener unos pocos objetos bonitos y que gusten al cliente y dejar espacio para moverse.



6 CANELA ES MUY IMPORTANTE

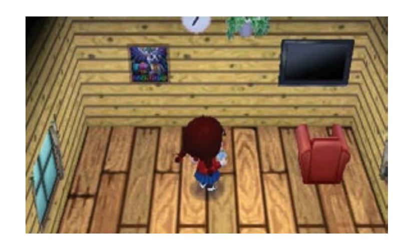
Cuando Canela aparezca en juego, hazla siempre casito. Sus obras públicas no solo son los trabajos más entretenidos de hacer, sino que también son la manera de ir avanzando en el juego y de poder probar cosas nuevas. Además, es encantadora.





7 VISITA DE NUEVO A LOS CLIENTES

Cuando hayas diseñado la casa de un cliente, olvidarse de él para siempre no es una opción. Es muy recomendable visitarles y comprobar que les va bien, o incluso si quieren cambiar el diseño de sus casas de nuevo. Esto último es una manera perfecta de mejorar un diseño anterior o de introducir nuevos aspectos en el mismo, como un patio o una nueva fachada.



8 LAS PAREDES EXISTEN

Al principio, lo mismo se te pasa por alto un detalle: que las paredes se pueden utilizar para muchas cosas: para colgar cuadros, ropa o incluso la tela o para poner relojes o iluminación. Dales mucha utilidad, que el espacio de las casas es siempre limitado y el papel pintado no lo es todo.

9 TODO EL TIEMPO DEL MUNDO

A la hora de diseñar algo, tómatelo con calma. El juego no te va a penalizar por estar media hora recolocando los mismos objetos una y otra vez. Si te lo estás pasando bien, como si son dos horas.



10 CADA TERRENO ES ÚNICO

Al colocar los cimientos de una casa en un terreno, ten en cuenta que hay muchas opciones diferentes: en la playa, en la montaña, en una zona más seca... Ojo a lo que quiera el cliente.



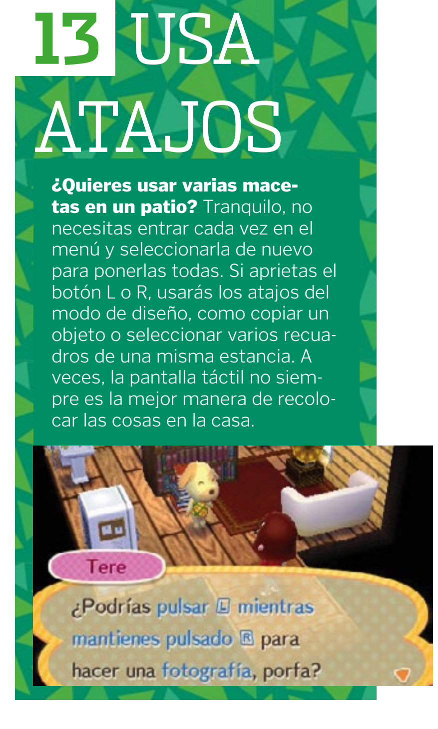
11 LA AGENDA DE CONTACTOS

A veces, los clientes no están a la vista y puede parecer un problema contactarles, pero para eso tienes tu fiel agenda, con todos los animales que ya has atendido listos para que les hagas una visita sorpresa.



12 RECTIFICAR ES DE SABIOS

Cuando algo no te convenza, no te agobies y trates de arreglarlo. Muchas veces, es mejor borrar todo y empezar de nuevo con las ideas más claras. Si te atrancas, borra todo lo que has hecho en la casa, verla vacía a veces ayuda a arrancar de nuevo y terminar lo que antes no podías.



13 USA ATAJOS

¿Quieres usar varias macetas en un patio? Tranquilo, no necesitas entrar cada vez en el menú y seleccionarla de nuevo para ponerlas todas. Si aprietas el botón L o R, usarás los atajos del modo de diseño, como copiar un objeto o seleccionar varios recuadros de una misma estancia. A veces, la pantalla táctil no siempre es la mejor manera de recolocar las cosas en la casa.

14 USA TU IMAGINACIÓN

Al final, lo más importante a la hora de decorar una casa es dejarte llevar tu imaginación. Por mucho que obedezcas a lo que pide un cliente, hay muchas maneras de resolver una misma situación, así que da rienda suelta a esa cabecita.



15 TARJETAS AMIIBO

Las tarjetas amiibo son completamente opcionales. Es cierto que pagar por un complemento para el juego no gusta a todo el mundo. Aunque te perderás algunos clientes, no tienes por qué pagar para pasártelo bien. Pero si eres de los que le meten 400 horas a Animal Crossing, lo mismo te conviene pensar si comprar un sobre cada mes es una buena idea. Vienen tres cartas (una especial y dos normales), así que tendrás tres clientes nuevos. ¡No está nada mal!



CAMPEONATO DEL MUNDO DE POKÉMON 2015

Del **21 al 23 agosto** se **celebró en Boston** el Campeonato Mundial de Pokémon, que ha servido para descubrir quién es el mejor entrenador en cada división por edades: **Junior** (hasta los 11 años), **Senior** (entre 12 y 15 años) y **Master** (a partir de los 16 años). Entre los casi 300 participantes finalmente contamos con dos españoles en la categoría Master: **Miguel Martí** y **Álex Gómez**. **Carlos Rodríguez** y **Eric Ríos**, los otros dos clasificados, no pudieron permitirse el coste del viaje a Boston y se quedaron sin participar. Sólo los 16 mejores de Europa tenían el viaje y el hotel pagado, el resto hasta llegar a 60 únicamente contaba con la **invitación** para participar en el torneo. Este segundo grupo de jugadores tuvo que competir en **un torneo previo**, celebrado el día 21 de agosto. Este fue el caso del español **Álex Gómez**, que consiguió superar esa ronda.











EL FORMATO VGC 2015

Estas son **las estrictas reglas** con las que se celebraron todos los combates del campeonato mundial.

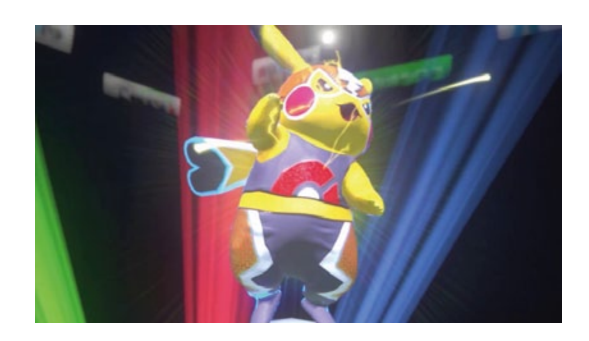
El formato VGC 2015 es la misma modalidad que el Combates Dobles con Restricciones de los juegos **Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa** y sólo se puede jugar por tanto en estos dos juegos y no en X/Y. En esta modalidad se tiene un equipo formado por al menos 4 Pokémon y un máximo de 6, de los cuales tendrás que elegir 4 para sacar a pelear en un combate doble con **Pokémon al nivel 50.** Hay un pequeño margen de tiempo para observar el equipo del rival e intentar deducir qué 4 Pokémon va a sacar al campo. Están prohibidos los Pokémon Mewtwo, Mew, Lugia, Ho-oh, Celebi, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Jirachi, Deoxys, Dialga, Palkia, Giratina, Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin, Arceus, Victini, Reshiram, Zekrom, Kyurem, Meloetta, Keldeo, Genesect, Xerneas, Yveltal, Zygarde, Diancie y Hoopa. Los Pokémon deben tener **el pentágono azul** que indica que han sido obtenidos en la sexta generación. No podrás repetir en tu equipo la misma especie de Pokémon ni llevar dos objetos iguales entre tus seis Pokémon (el objeto Rocío Bondad está prohibido). La duración máxima de un combate será de 15 minutos con turnos de 45 segundos y las rondas se jugarán al mejor de tres combates. Si se acaba el tiempo ganará el jugador que menos Pokémon tenga debilitados. Si tienen los mismos, se impondrá el que los Pokémon con un mayor porcentaje de salud.



Los combates eran dobles, y cada jugador participaba con un equipo de cuatro, seleccionados previamente entre seis.

EL DESARROLLO DEL CAMPEONATO

Ahora, vamos a contarte con detalle lo que pasó en **los tres emocionantes días** que duró el campeonato.



Pikachu Enmascarada se confirmó como uno de los luchadores de Pokkén Tournament, juego que llegará próximamente a Wi U.

1er Día

El Campeonato Mundial comenzó con una ceremonia de apertura a cargo del presidente de Pokémon, **Tsunekazu Ishihara**, quien nos sorprendió a todos con un anuncio muy esperado: **Pokkén Tournament**, el juego de lucha de Pokémon que lleva un par de meses arrasando en los salones recreativos de Japón, será lanzado también para Wii U en todo el mundo en la primavera de 2016. Además, se presentó a **Pikachu Enmascarada** como un nuevo luchador que acompañará a Pikachu, Lucario, Charizard, Suicune, Machamp, Gengar, Gardevoir, Weavile y Blaziken en el plantel disponible hasta el momento y que se irá ampliando poco a poco.

Para celebrar el anuncio de Pokkén Tournament para Wii U tuvo lugar un pequeño torneo en el que se enfrentaron grandes jugadores de juegos de lucha y otros de Pokémon como el campeón del mundo de 2014, el coreano Se Jun Park. Sin embargo, Se Jun Park demostró que los juegos de lucha no se le daban tan bien y perdió en la segunda y tercera ronda quedando lejos de poder llegar a ganar. Eso sí, en la segunda ronda se enfrentó al ganador del torneo, Reppal Parbhoo, un grandísimo jugador de Tekken.

Pero lo más importante del primer día fue **el torneo de rondas suizas** en el que se elegiría a los jugadores que se clasificarían para el día siguiente. Este torneo no comenzó demasiado bien para **Alejandro Gómez**, que perdió en su primer combate, pero esta derrota le sirvió para darlo todo en el resto de rondas y ganar a sus otros cinco rivales entre los que se encontraba **Yousuke Isagi**, quien finalmente quedó tercero del mundo.



Fue el día con más partidas, ya que competían 50 participantes por cada una de las tres categorías.

2do Día

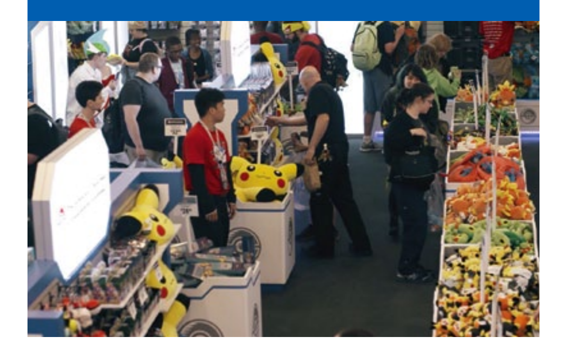
El segundo día **más de 50 jugadores** competían en cada una de las divisiones por llegar a las rondas eliminatorias, para lo que era necesario estar entre **los 8 mejores jugadores**. **Miguel Martí** comenzó realmente bien derrotando a sus duros oponentes en los tres primeros enfrentamientos, mientras que **Álex Gómez** había perdido uno de sus enfrentamientos, algo que no nos preocupaba demasiado viendo su gran remontada en el día anterior. Fue en la siguiente ronda cuando **Miguel Martí** tuvo que competir en la gran pantalla contra su primer rival japonés, y fue cuando la presión de ser observado por millones de personas en todo el mundo le traicionó. Miguel fue derrotado por el japonés Naohito Mizobuchi sin apenas llegar a atacar con sus Pokémon. En esta ronda también volvió a perder **Álex** contra el italiano Alberto Gini, teniendo ya las cosas muy complicadas para clasificarse y quedando eliminado por completo después de su siguiente derrota contra **Eugenio Discalzi**, también italiano. Y si los italianos trajeron mala suerte a Álex, a Miguel se la trajeron los japoneses, pues él también volvió a perder en dos rondas más contra los japoneses **Daichi Kumabe** y **Hayato Takahashi**. De esta forma, ambos españoles quedaron **fuera de la clasificación** con 4 victorias y 3 derrotas, quedando **Miguel Martí** en la posición **número 18 del mundo** y **Álex Gómez** en **la posición 33**, no muy lejos de la posición 30 que obtuvo Se Jun Park (campeón del año anterior).

3er Día

El tercer día se reservó únicamente para jugar **las rondas finales de cada categoría**, donde asistimos a enfrentamientos realmente reñidos en los que cada jugador se jugaba el cruzar la puerta para convertirse en el nuevo campeón del mundo o quedarse a un paso aplaudiendo la victoria de su rival. **La final de la división Máster** de VGC decepcionó bastante por la forma de jugar de **Shoma Honami,** quien finalmente consiguió el puesto de campeón del mundo. Sin embargo, la final de **la división Sénior** fue toda una sorpresa mostrando jugadas realmente dignas de un campeón Pokémon por parte de **Mark McQuillan**. La entrega de los trofeos que portan los ganadores la hicieron los propios **Tsunekazu Ishihara** (presidente de The Pokémon Company) y **Junichi Masuda** (director de Game Freak).

El Centro Pokémon

Con motivo del Campeonato Mundial de Pokémon se montó un Pokémon Center temporal en Boston, una gran tienda donde se podía comprar cientos de productos diferentes de la franquicia de Pokémon de todo tipo, desde peluches hasta material para el colegio. ¡Es difícil resistirse a tanto producto adorable!





LOS PARTICIPANTES ESPAÑOLES



Nuestros chicos españoles hicieron un gran papel en el Campeonato Mundial a pesar de no llegar a clasificarse para las rondas eliminatorias. Ambos quedaron **4-3** en las rondas suizas, la misma puntuación que obtuvieron otros grandes jugadores como Se Jun Park, Markus Stadter, Alberto Gini o Aaron Zheng (Cybertron), y no muy lejos del 5-2 con el que se quedaron fuera también Arash Ommati y Wolfe Glick. La **suerte** es un factor que influye mucho en Pokémon y se ve que esta vez no estuvo del lado de estos grandes jugadores que ya habían destacado años anteriores. Aun así, **Miguel Martí** acabó con un gran **18º puesto** y **Álex Gómez** en el **33º** y estamos muy orgullosos de cómo nos han representado.

ALEJANDRO **GÓMEZ**



Nick: **PokeAlex**
Edad: **16**
Ciudad: **Barcelona**
Primer juego: **Pokémon Verde Hoja**
Pokémon favorito: **Arcanine, Milotic y Hariyama**

Palmarés:
- **14º** Mundial Hawaii 2012 (Senior)
- **2º** Nacional Birmingham 2013 (Senior)
- **7º** Mundial Vancouver 2013 (Senior)
- **4º** Nacional Bochum 2014 (Senior)
- **6º** Mundial Washington 2014 (Senior)
- **10º** Nacional Sttugart 2015 (Master)
- **33º** Mundial Boston 2015 (Master)

¿Qué tal la experiencia de pasar unos días en Boston?
A nivel competitivo no ha sido la que esperaba, aunque fue un resultado positivo en mi primer año de Máster, he cogido experiencia. Lo he pasado genial con amigos americanos, japoneses, etc.

¿Qué se siente al haber logrado un 4-3, igual que veteranos como el ex campeón Se Jun Park?
Me sentía feliz por el resultado, pero algo molesto conmigo mismo porque una ronda la perdí por mi culpa y lo podía haber evitado, aunque la suerte me quitó otra ronda, pero al fin y al cabo la suerte está dentro del juego.

Debido a que jugaste dos días diferentes preparaste dos equipos para sorprender a tus rivales el segundo día, ¿le dedicaste más tiempo de preparación a alguno?
Tenía dos equipos preparados, pero al final usé el mismo equipo en ambos días, aunque con varios cambios para adaptarlo a lo que se utilizó en el primer día. Le dediqué más tiempo al equipo que usé en el primer día. Me fue muy bien y por ello usé el mismo equipo para el siguiente día con variaciones, aunque me arrepiento de no haber utilizado el equipo que tenía preparado para el segundo día. Lo hubiera hecho mejor en vista de cómo jugaron los demás.

Destaca de tu segundo equipo el Misdreavus con Mineral Evolutivo, ¿cómo elegiste este Pokémon tan original?
Al principio de esta temporada practiqué con este Pokémon, lo considero muy bueno, con unos movimientos muy variados y debido a los cambios que hice para el equipo era el idóneo.

¿Crees que los equipos se repetían demasiado?
Sí, no me gustó este Mundial. Los jugadores que han intentado algo diferente han conseguido resultados mediocres.

¿Qué te pareció la forma de jugar del campeón Mark McQuillan?
Ha demostrado ser un gran jugador, pero el año pasado y este ha tenido suerte al clasificarse en octavo lugar para el Top Cut al borde de quedar eliminado.

¿Qué cambiarías del formato VGC de cara al próximo mundial?
Me gustaría que introdujesen de nuevo la LCQ, que suprimieran el día 1 y que todos los jugadores con invitación pasaran a la ronda final. El Top Cut siempre ha sido de 8 jugadores y para mí lo más justo sería que todos los jugadores con 2 derrotas o un resultado mejor pasaran al Top Cut.

En 2016 sólo contará la mejor puntuación de todos los Nacionales a los que hayas ido. ¿Eso beneficiará a los jugadores españoles?
Nos beneficiaría si tuviésemos eventos oficiales en España, pero si no disponemos de ningún evento será casi imposible clasificarse con el viaje pagado para el Mundial.

El equipo de Álex Gómez

El equipo de Álex que pasamos a analizar es el que utilizó en **el primer día del torneo**, modificándolo en el segundo día cambiando a **Abomasnow** por **Ludicolo** y a **Jellicent** por un original **Misdreavus con Mineral Evolutivo**. Sorprende de este equipo el ver a Abomasnow con Nevada en lugar de un Tyranitar con Chorro Arena que podría beneficiar a su Excadrill si tuviese otra habilidad en lugar de Rompemoldes. Sin embargo, Abomasnow no parece mal Pokémon si sabemos evitar los ataques de Fuego, ya que actualmente se usan muchos Pokémon débiles a Hielo y con Ventisca infalible gracias a Nevada podría acabar muy fácilmente con ellos e incluso darle a un golpe final con prioridad gracias a Canto Helado. Un ejemplo de estos Pokémon débiles a hielo sería Salamence, el cual en este caso sorprende por no llevar Vozarrón y optar en su lugar por un ataque de tipo Dragón como Cometa Draco, que sólo golpea a un enemigo y que sólo tiene un uso porque baja muchísimo su ataque especial, que ya es reducido por su naturaleza al ser Alegre, algo poco apropiado para un Salamence mixto.

El Excadrill antes comentado cuenta con **Taladradora** como movimiento de tipo Tierra por tener una alta probabilidad de hacer Golpe Crítico, algo especialmente útil si ha sido quemado o intimidado, y gracias a **Rompemoldes** puede acabar con Pokémon con Levitación como Rotom. Y ya que hablamos de quemar, su Jellicent es el Pokémon encargado de esta función con Fuego Fatuo o Escaldar, para después golpear con **Infortunio** haciendo muchísimo daño por estar quemado. Gracias a Cuerpo Maldito anulará los ataques de su rival y con Recuperación recupera la salud perdida. De su **Heatran** podemos decir que sorprende verle sin Foco Resplandor y teniendo en su lugar dos ataques de tipo Fuego, aunque Excadrill tiene Cabezahierro para compensarlo. Finalmente Thundurus es un Bromista estándar con Onda Trueno para frenar la velocidad del rival, Mofa para neutralizar a los que usen ataques de estado y Rayo para golpear.







SALAMENCE
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Alegre
Objeto: Salamencita
Movimientos:
- Doble Filo
- Cometa Draco
- Protección
- Viento Afín

ABOMASNOW
Habilidad: Nevada
Naturaleza: Modesta
Objeto: Banda Focus
Movimientos:
- Ventisca
- Gigadrenado
- Canto Helado
- Protección

EXCADRILL
Habilidad: Rompemoldes
Naturaleza: Firme
Objeto: Vidasfera
Movimientos:
- Taladradora
- Avalancha
- Cabezahierro
- Protección

THUNDURUS AVATAR
Habilidad: Bromista
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Baya Zidra
Movimientos:
- Rayo
- Mofa
- Protección
- Onda Trueno

HEATRAN
Habilidad: Absorb. Fuego
Naturaleza: Modesta
Objeto: Baya Acardo
Movimientos:
- Lanzallamas
- Tierra viva
- Protección
- Sofoco

JELLICENT
Habilidad: Cuerpo Maldito
Naturaleza: Serena
Objeto: Baya Dillo
Movimientos:
- Fuego Fatuo
- Recuperación
- Escaldar
- Infortunio

MIGUEL **MARTÍ DE LA TORRE**



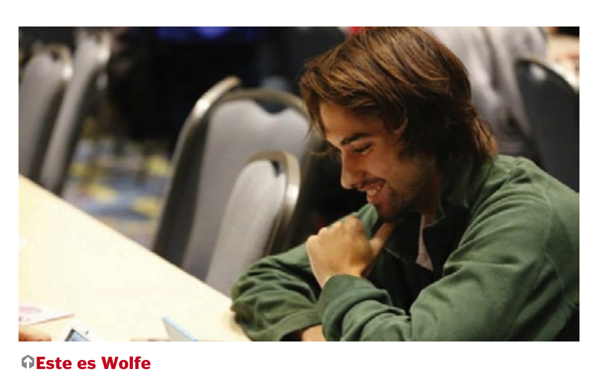
Nick: **Sekiam** Edad: **22**
Ciudad: **Madrid** Primer juego: **Pokémon Rojo**
Pokémon favorito: **Wynaut y Tyranitar**

Palmarés (Master):
- **2º** Nacional Milán 2012
- **14º** Mundial Hawai 2012
- **8º** Nacional Milán 2013
- **2º** Nacional Manchester 2014
- **8º** Nacional Milán 2014
- **6º** Mundial Washington 2014
- **6º** Nacional Manchester 2015
- **3º** Nacional Milán 2015
- **18º** Mundial Boston 2015

¿Estás contento con tu resultado en este Mundial?
En parte estoy contendo, por haber derrotado a rivales como Wolfe Glick (uno de los mejores jugadores del mundo para mí) o Collin Heier (3º del año pasado), pero sé que el 18º puesto no se corresponde con el nivel que tenía este año. Terminé 4-3 en el suizo teniendo mala suerte en los dos últimos enfrentamientos, pero, con el desempate que tenía, con algo más de suerte en uno de los dos combates, habría quedado 7º. Pero esto es Pokémon, no siempre gana el jugador con más nivel.

Has perdido contra todos los japoneses a los que te has enfrentado, ¿crees que juegan muy diferente de los occidentales? ¿Por qué motivo?
En parte sí que me parece que juegan de forma distinta, no tienen ningún reparo en jugársela si es necesario. Me explico con un ejemplo: en mis combates contra Scar, uno de los japoneses que me ganó, su equipo era frenado por completo por mi Gastrodon. En el primer combate le gané 4-0 sin que pudiese hacer mucho. En el segundo y en el tercero, su respuesta fue jugar con Landorus y Thundurus, y tirar Contoneo (tanto a los Pokémon especiales como a los físicos), Onda Trueno y Avalancha sin parar, forzando así a que los combates se decidiesen por suerte, que se decantó de su lado. Lo mismo ocurrió en mi





Este es Wolfe Glick, uno de los mejores jugadores del planeta. Martí logró derrotarle.

último enfrentamiento, pero esta vez mi rival no jugó con la suerte, sino con el tiempo. Viendo que no podía ganarme fácilmente con su equipo, se dedicó a perder tiempo desde el primer turno.

Tu primera derrota fue emitida en directo, ¿influyeron los nervios de que todo el mundo estuviese viendo tu combate?
Intenté centrarme al máximo en el combate y olvidarme del resto, pero nunca antes había jugado en directo en un Mundial, y jugué mucho más nervioso de lo que esperaba, algo que influyó en la partida. Si hay una próxima vez, iré mucho más preparado para esto.

¿Es diferente la forma de jugar en un Mundial que en un Nacional?
Totalmente. En un Nacional las rondas suizas son al mejor de uno, y solamente las últimas rondas son al mejor de tres, mientras que en un mundial todas las rondas son al mejor de tres. El otro factor decisivo es la diferencia de nivel. En un mundial te enfrentas en todas las rondas a jugadores que sin problemas pueden ganar un Nacional, por lo que la dificultad de estos torneos es máxima.

¿Crees que los equipos se repetían demasiado?
Sí, en el Top Cut de este Mundial todos los equipos eran clónicos, pero esto no ha sido tan grave como muchos lo pintan. Ha habido variedad de equipos y Pokémon en este torneo, pero todos los japoneses usaban lo mismo, y al copar ellos el Top Cut, éste se ha llenado de equipos iguales.

¿Qué cambiarías del formato VGC de cara al próximo mundial?
Prohibiría a los 10 ó 15 Pokémon más utilizados este año, así habría más variedad de equipos.

En 2016 sólo contará la mejor puntuación de los Nacionales a los que hayas ido, ¿eso beneficiará a los españoles?
Nos sentencia en caso de no tener juego organizado. Si solo reunimos puntos en un Nacional, siempre estaremos por debajo de todos los jugadores europeos que hayan reunido puntos en Regionales y Premiers. Si no hay torneos oficiales en España, nos toca decir adiós a competir en otro Mundial.

El equipo de Miguel Martí

En el equipo de Miguel Martí no podía faltar su ya habitual **Tyranitar** con **Buena Baza**, un ataque que hace el doble de daño si el Pokémon al que ataca Tyranitar ya ha sido golpeado antes en ese turno. Este Tyranitar lo solía combinar con **Salamence** con Contoneo, aunque para esta ocasión ha preferido ponerle **Viento Afín** en su lugar para conseguir atacar antes que su rival. Este Salamence es su único Mega y es Mixto para poder golpear tanto por el lado Especial con Vozarrón como por el lado Físico con Doble Filo, en ambos casos aprovechando la habilidad de Mega-Salamence. Otro de los Pokémon con Intimidación que lleva es **Arcanine**, el cual golpea muy potente a sus rivales gracias a la **Vidasfera** y le permite acabar de un golpe usando A bocajarro con Pokémon como Mega-Kangaskhan, Tyranitar o Bisharp. Con Voltio Cruel puede sorprender a algún Pokémon de agua que pretendiese acabar con él. De su Thundurus cabe destacar la ausencia de Mofa, algo que falta por completo en su equipo y que suele venir bien llevar, aunque sí que tiene Onda Trueno para frenar la velocidad del equipo rival aprovechando la habilidad Bromista. Por último, su **Ferrothorn** es bastante estándar y gracias a la combinación de Drenadoras y Restos puede ser un buen peso pesado en el campo, haciendo un gran daño con Giro Bola a los Pokémon rápidos.



SALAMENCE
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Activa
Objeto: Salamencita
Movimientos:
- Vozarrón
- Doble Filo
- Protección
- Viento Afín



TYRANITAR
Habilidad: Chorro Arena
Naturaleza: Activa
Objeto: Baya Ziuela
Movimientos:
- Buena Baza
- Avalancha
- Patada Baja
- Protección



GASTRODON
Habilidad: Colector
Naturaleza: Plácida
Objeto: Chaleco Asalto
Movimientos:
- Tierra Viva
- Escaldar
- Manto Espejo
- Viento Hielo



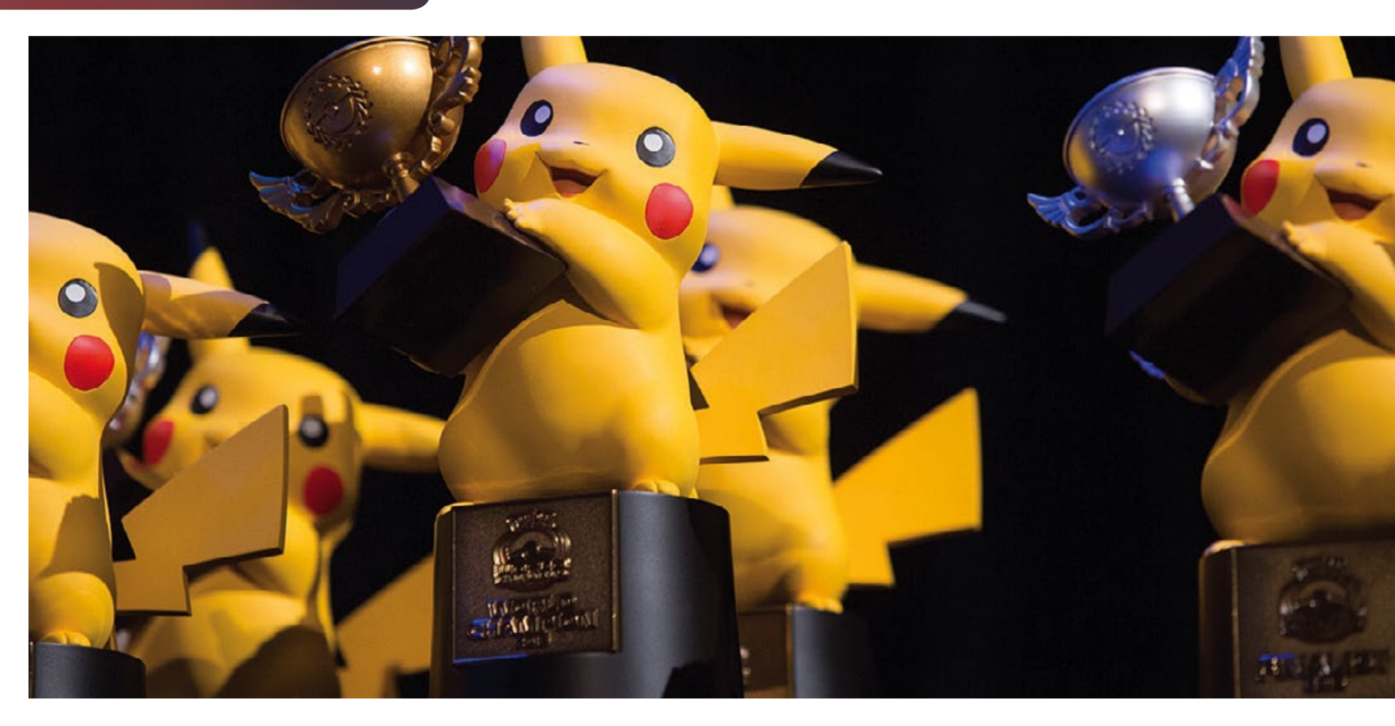
THUNDURUS AVATAR
Habilidad: Bromista
Naturaleza: Serena
Objeto: Baya Zidra
Movimientos:
- Rayo
- Poder Oculto Hielo
- Protección
- Onda Trueno



ARCANINE
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Vidasfera
Movimientos:
- Envite Ígneo
- A Bocajarro
- Protección
- Voltio Cruel



FERROTHORN
Habilidad: Punta Acero
Naturaleza: Osada
Objeto: Restos
Movimientos:
- Drenadoras
- Latigazo
- Giro Bola
- Protección



LOS GANADORES

Los verdaderos protagonistas una vez ha terminado el Campeonato Mundial de Pokémon son aquellos que han logrado hacerse con el trofeo y el título de campeón en cada una de las divisiones por edades. Estos jugadores son además invitados con viaje pagado al Campeonato Mundial del próximo año para que defiendan su título. ¡Aquí os dejamos con sus equipos y estrategias y los analizamos con el fin de intentar mejorarlos!

Kotone Yasue (Junior)



El potente Vozarrón de este Mega-Gardevoir le dio la victoria en el tercer combate de la final contra el coreano Ryan Park, después de tres combates igualados. Destacó además el Lanzallamas en Heatran en lugar de Onda ígnea, algo que le permitió acabar con el Aegislash evitando su Vastaguardia. Este Heatran también cuenta con Foco Resplandor para acabar con los Sylveon o incluso con algún otro Mega-Gardevoir si hiciese falta. Landorus la ayudó en su segundo combate intimidando a su rival, pero él también fue intimidado por el Landorus de Ryan Park e incluso quemado por un Rotom, por lo que poco pudo hacer. Este Landorus cuenta con Ida y Vuelta para hacer un cambio rápido en el primer turno y con Fuerza Bruta para acabar con Pokémon como Mega-Kangaskhan o Tyranitar. Su Tyranitar está preparado para acabar con estos Pokémon de un golpe gracias a Patada Baja con Vidasfera. Amoonguss protege a su compañero mediante Polvo Ira y duerme a su rival con Espora. Thundurus es el clásico Bromista con Mofa para neutralizar a Pokémon que usen ataques de estado.













AMOONGUSS
Habilidad: Regeneración
Naturaleza: Plácida
Objeto: Casco Dentado
Movimientos:
- Energibola
- Polvo Ira
- Protección
- Espora

TYRANITAR
Habilidad: Chorro Arena
Naturaleza: Firme
Objeto: Vidasfera
Movimientos:
- Triturar
- Avalancha
- Patada Baja
- Protección

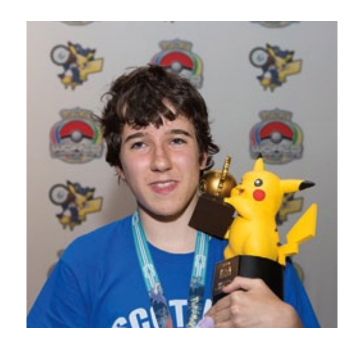
LANDORUS TÓTEM
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Alegre
Objeto: Pañuelo Elegido
Movimientos:
- Terremoto
- Avalancha
- Fuerza Bruta
- Ida y vuelta

THUNDURUS AVATAR
Habilidad: Bromista
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Baya Zidra
Movimientos:
- Rayo
- Mofa
- Contoneo
- Onda Trueno

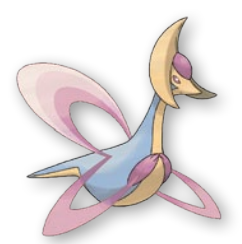
HEATRAN
Habilidad: Absorb. Fuego
Naturaleza: Mansa
Objeto: Baya Acardo
Movimientos:
- Lanzallamas
- Tierra viva
- Protección
- Foco resplandor

GARDEVOIR
Habilidad: Rastro
Naturaleza: Modesta
Objeto: Gardevoirita
Movimientos:
- Vozarrón
- Espacio raro
- Psíquico
- Protección

Mark McQuillan (Senior)



El británico Mark McQuillan fue el campeón que más sorprendió, por sus grandes estrategias usando Intercambio con Cresselia para quitarle la habilidad a los Pokémon del rival. Así acabó con un Heatran usando un Onda Ígnea de su Charizard y robó la habilidad Amor Filial a un Mega-Kangaskhan haciendo que no pudiese golpear dos veces, y permitiéndole a Cresselia ser un buen Pokémon ofensivo además de defensivo. Su equipo no destaca en velocidad, y por eso Cresselia cuenta con Espacio Raro y tiene equipada la Hierba Mental para evitar que lo neutralicen con Mofa. También destacó su Machamp con Puñodinámico para confundir al rival aprovechando que este ataque nunca fallará gracias a la habilidad Indefenso. Este Machamp también protege de ataques gracias a Vastaguardia y acaba con los Pokémon Fantasma gracias a Desarme. Su Mega-Charizard Y tiene Lanzallamas para evitar que el rival se proteja con Vastaguardia pensando que vamos a usar Onda Ígnea. Tampoco destacan demasiado el resto de Pokémon de su equipo.



CRESSELIA
Habilidad: Levitación
Naturaleza: Grosera
Objeto: Hierba Mental
Movimientos:
- Tóxico
- Rayo Hielo
- Intercambio
- Espacio Raro



MACHAMP
Habilidad: Indefenso
Naturaleza: Firme
Objeto: Baya Zidra
Movimientos:
- Puñodinámico
- Roca Afilada
- Desarme
- Vastaguardia



LANDORUS TÓTEM
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Chaleco Asalto
Movimientos:
- Terremoto
- Avalancha
- Fuerza Bruta
- Ida y vuelta



CHARIZARD
Habilidad: Mar Llamas
Naturaleza: Modesta
Objeto: Charizardita Y
Movimientos:
- Onda Ígnea
- Rayo Solar
- Lanzallamas
- Protección



HEATRAN
Habilidad: Absorb. Fuego
Naturaleza: Modesta
Objeto: Baya Acardo
Movimientos:
- Onda Ígnea
- Tierra Viva
- Protección
- Sofoco



SYLVEON
Habilidad: Piel Feérica
Naturaleza: Mansa
Objeto: Tabla Duende
Movimientos:
- Vozarrón
- Bola Sombra
- Fuerza Lunar
- Protección

Shoma Honami (Master)



Su equipo está formado por los Pokémon más utilizados de la modalidad. Centró toda su estrategia en utilizar a Thundurus Bromista para ir paralizando a todos los Pokémon del rival y después utilizar Contoneo sobre ellos para que fuera poco probable que su rival le pudiese golpear. Su estrategia era tan arriesgada que incluso le hizo Contoneo al Landorus de su rival, un atacante físico al que no podía paralizar por ser Tierra. Así el Landorus tenía un 50% de acertar con su ataque, y falló. Y es que hacerle Contoneo a un Pokémon físico es demasiado arriesgado, y más cuando este Pokémon puede acabar con la base de tu equipo de un Avalancha, pero le salió bien la jugada. De su equipo destaca el Día soleado en Amoonguss para quitar algún clima del rival y potenciar al Heatran. Este Heatran puede sacarse junto a Mega-Kangaskhan, que con Sorpresa da la ocasión perfecta para hacer el Sustituto. El Kangaskhan cuenta con Patada Baja para eliminar a otros Kangaskhan y a Tyranitar, así como con Retribución que es un potentísimo ataque que puede acabar con muchos Pokémon.



AMOONGUSS
Habilidad: Regeneración
Naturaleza: Plácida
Objeto: Casco Dentado
Movimientos:
- Energibola
- Polvo Ira
- Día Soleado
- Espora



CRESSELIA
Habilidad: Levitación
Naturaleza: Mansa
Objeto: Baya Zidra
Movimientos:
- Protección
- Psíquico
- Rayo Hielo
- Espacio Raro



LANDORUS TÓTEM
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Alegre
Objeto: Chaleco Asalto
Movimientos:
- Terremoto
- Avalancha
- Fuerza Bruta
- Desarme



THUNDURUS AVATAR
Habilidad: Bromista
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Gafas Protectoras
Movimientos:
- Rayo
- Protección
- Contoneo
- Onda Trueno



HEATRAN
Habilidad: Absorb. Fuego
Naturaleza: Modesta
Objeto: Baya Acardo
Movimientos:
- Onda Ígnea
- Tierra viva
- Protección
- Sustituto



KANGASKHAN
Habilidad: Intrépido
Naturaleza: Firme
Objeto: Kangaskhanita
Movimientos:
- Retribución
- Sorpresa
- Patada Baja
- Golpe Bajo

Próximo número

Sale el **16** de octubre

STAR FOX ZERO 零

Superamos la velocidad de la luz para viajar hasta el sistema Lylat y contarte cómo será la nueva batalla de Fox McCloud.
¡Nuevo reportaje, nuevas imágenes, nuevos datos!

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Animal Crossing HHD
Análisis del título que va a arrasar este otoño en Nintendo 3DS.



La guerra de las figuras
Llegan Disney Infinity 3.0, Skylanders SuperChargers y LEGO Dimensions.



Dragon Ball Z Extreme Butoden
Puntuamos el juego de lucha más esperado por los fans.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Luis Galán, Jesús Casado
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S., "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo DS", "Wii", "Nintendo 3DS", "Wii U", "Revista Oficial Nintendo" and "Mario" are Trademarks of Nintendo.

REVISTA OFICIAL NINTENDO no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Suscríbete
a la Revista Oficial Nintendo
y mira qué pedazo de regalo te llevas



12 números de la Revista Oficial





Mario vs Donkey Kong Tipping Stars para 3DS

Oh-oh! Donkey Kong ha secuestrado a Pauline y solo Mario puede rescatarla en el juego de puzles. Guía a los Minimarios y a sus amigos hacia la salida en más de 60 puzles 2D de dificultad creciente. Crea y comparte tus propios niveles o descárgate los de otros jugadores. Si encuentras un nivel que te gusta, podrás darle estrellas al creador y de esta manera podrá construir niveles aún mejores en el futuro.

Además de poner a prueba tu materia gris, podrás construir tus propios puzles en el taller y luego compartirlos o descargarte los de otros jugadores.

Valorado en 19,95€

¡Incluye las 2 versiones: 3DS y Wii U!

Solo tienes que entrar en Nintendo eShop y canjear el código que recibirás con tu suscripción. Recibirás otro código de descarga para la versión de Wii U gratis



¡La versión de Wii U ***TOTALMENTE GRATIS!***

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso


7
www.pegi.info
Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA
Tri Force Heroes
A LA VENTA
23 OCTUBRE
© 2015 Nintendo. Nintendo 3DS and Nintendo 2DS are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo.
TRES NO SON MULTITUD
En solitario
Acaba con la maldición de la princesa y consigue los materiales para fabricar trajes con poderes especiales
Con amigos
Supera 32 mazmorras con otros dos amigos y juega toda la aventura acompañado on line o en inalámbrico
Ya puedes reservar la última aventura de Link y llevarte gratis este llavero
NINTENDO 2DS
NINTENDO 3DS
new NINTENDO 3DS
WWW.NINTENDO.ES
/Nintendo3DSES • / /LegendofZeldaES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
DISPONIBLE EN: AMAZON • BLADE CENTER • CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • FNAC • HIPERCOR • MEDIA MARKT • TOYS ´R´ US •
Tutiendadevideojuegos.com • VIDEO OCA • XTRALIFE.ES •
Unidades totales disponibles: 2.785. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.